Библиотечка шахматиста

А. В. Лысенко

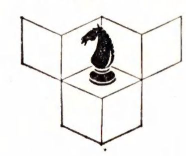
Оценка позиции

Е. Я. Гик

Компьютерные шахматы

75

Библиотечка шахматиста



А. В. Лысенко

Оценка позиции

Е. Я. Гик

Компьютерные шахматы

Москва
«Физкультура и спорт»
1990

Лысенко А. В.

Л 88 Оценка позиции.

Гик Е. Я.

Компьютерные шахматы.—М.: Физкультура и спорт, 1990.— 176 с.—(Б-чка шахматиста)

ISBN 5—278—00274—3

Книга состоит из двух брошюр. В первой мастер А. Лысенко рассказывает об одной из важнейших проблем шахматной партии — оценке позиции, рассматривает различные элементы, из которых она складывается. Во второй брошюре мастер спорта, кандидат наук Е. Гик знакомит читателей с компьютерными шахматами, историей их возникновения, спецификой, приводит лучшие партии, сыгранные ЭВМ на чемпионатах мира среди компьютеров.

Для широкого круга любителей шахмат.

Л $\frac{4204000000—020}{009(01)—90}$ 89—90 **ББК 75.581**

ISBN 5—278—00274—3

А. В. Лысенко

Оценка позиции

От автора

Своей главной задачей автор считает попытаться в какой-то мере систематизировать основные положения, связанные с важной, но еще недостаточно изученной темой — оценкой позиции. Мне казалось крайне важным донести до читателей дух понимания шахмат корифеями прошлого и настоящего, бесценные крупицы их мудрости, которые я старался передать в первоисточнике. Не меньшее значение имеют рассуждения и взгляды выдающихся гроссмейстеров о свойствах позиции.

Чтобы правильно оценить позицию, необходимо совершенствовать свое понимание учения В. Стейница, как законов, открытых им, так и достижений шахматной мысли последующих поколений. Чем богаче будет ваш технический арсенал, чем больше вы будете знать различных позиционных приемов, тем точнее будет оценка позиции, стоящей на доске в данный момент, и той, которая может получиться в дальнейшем.

Как уже говорилось, предметом данной книги являются в основном вопросы позиционной игры. Но это не значит, что автор принижает значение тактики. Во многих партиях, приведенных в книге, вы найдете не только тонкие маневры, но и эффектные комбинации, осуществленные на здоровой позиционной основе.

Однако самое главное, что хотел сказать автор, это: выбор плана в любой позиции должен опираться на ее оценку. Хотя в шахматах немало неизведанного и нередко встречаются запутанные положения, в которых обычные ориентиры перестают действовать, в целом шахматы — игра логичная. И проявления волюнтаризма даже в этих случаях в ней нежелательны. Можно делать отдельные ходы или даже серии ходов по принципу «мне так хочется», но трудно ждать положительного результата от подобной «стратегии».

Точно так же как в дождливую погоду требуется зонтик, так и позиция требует принятия конкретного решения. Суметь правильно оценить позицию — значит уловить это требование.

В ходе игры происходят различные выгодные или невыгодные изменения позиции. Не забывайте об этом. Пусть не давит на вас «остаточный образ», воспоминания о былом преимуществе или, наоборот, о тяжелой позиции, которая была несколько ходов назад. Надо смотреть вперед, а не оглядываться назад.

Шахматы — бесконечное море вариантов. В этом бурном море, чтобы выплыть к желанному берегу, необходим надежный компас. Им является умение правильно оценить позицию. Если вы научились пользоваться этим компасом хоть немного лучше, чем раньше, автор будет считать свою цель достигнутой.

Глава первая

Что это такое — оценка позиции?

Москва. Апрель 1960 года. Девятая партия матча Ботвинник — Таль. На сцене театра имени А. С. Пушкина разыгрывается очередное действие грандиозного шахматного спектакля, за которым с напряженным вниманием следит весь шахматный мир.

Рижский гроссмейстер начал матч более чем уверенно. Играя красиво и раскованно, он оторвался от своего грозного соперника на целых три очка. В восьмой партии, однако, М. Таль потерпел первое поражение. А сейчас, в девятой, ничуть не смутившись, уже на 11-м ходу пожертвовал коня на е6. Возникла сложнейшая позиция, в которой рассчитать даже основные варианты было, пожалуй, не по силам и ЭВМ. В этих условиях шансы молодого претендента представлялись выше, чем шансы умудренного опытом, значительно старшего по возрасту чемпиона.

Однако произошло удивительное. Мощный натиск претендента был уверенно отбит. «Как же так? — спрашивали некоторые.— Ведь расчет вариантов — стихия рижанина?» На этот вопрос ответил сам Таль, когда после матча написал: «В ходе шахматной борьбы у партнеров мысли развиваются совершенно по-разному. Многие шахматисты (особенно молодого поколения) на протяжении всех пяти часов игры занимаются в основном вычислениями, и их работа во время партии сводится примерно к следующему: если я пойду сюда, он пойдет туда и т. д., насколько хватит сил. Более опытные шахматисты, глубже изучившие тайны этого искусства, зачастую не утруждают себя столь утомительным делом и, руководствуясь в основном незыблемыми (во многих, но не во всех случаях) принципами, планируют свою дальнейшую игру. Для иллюстрации мне бы хотелось привести диалог, который состоялся после окончания встречи между М. Ботвинником и мною. Когда я начал с пулеметной скоростью выпаливать варианты, рассчитанные во время партии, которые демонстрировали удобность позиции черных, Ботвинник сказал: «Мне вначале эта позиция казалась более приятной для белых, но потом я нашел правильный план: нужно ладьи менять, а ферзей сохранить». Вначале такая оценка позиции показалась мне удивительно абстрактной, но когда я начал перебирать те самые многочисленные варианты, то оставалось лишь прийти к выводу, что Ботвинник был абсолютно прав.

Вот она разгадка. Дело в оценке позиции. Умение правильно оценить позицию является едва ли не основным признаком класса шахматиста. Вся-

кий план должен иметь обоснование.

Правильная, объективная оценка дает хорошую базу для составления правильного плана, неправильная оценка часто сводит на нет все усилия. Е. Зноско-Боровский по поводу оценки позиции писал: «Практически полезно для всякого игрока время от времени производить общую оценку положения и проверять себя в основах своей игры, ибо таким образом можно высвободиться от давящей власти сделанных ходов, от цепи причин и устремиться к отдаленной цели; то известное наблюдение, что следящий за партией со стороны лучше видит, нежели сами игроки, основано не только на том, что этот зритель чужд волнения и следит за игрой как бы с точки зрения обоих противников, но еще и на том, что на него не оказывают влияния сделанные уже сильные и слабые ходы, и он свежее может воспринимать каждое данное положение и его грядущие возможности».

Что же такое — оценка позиции? «Толковый словарь русского языка» дает следующее определение слову оценка: «Оценка — мнение, суждение, высказанное о качествах чего-либо». Обратим внимание на слово «качества».

Подход к термину «оценка позиции» не должен быть слишком прямолинейным. Не следует понимать так, что оценка заключается только в определении, на чьей стороне перевес. Оценка состоит также в том, что оцениваются какие-либо качества позиции, прогнозируются тенденции развития событий, оцениваются возможные изменения позиционных факторов. Значит, мы оцениваем не только наличные фигуры и пешки, занявшие определенное положение на доске, не только силы сторон в данный момент, но и весь игровой потенциал соперников. Более того, оценка позиции в идеале заключается еще и в оценке всего комплекса позиций, которые предположительно могут возникнуть.

Итак, термин «оценка позиции» имеет весьма обширное толкование. Мы же постараемся осветить лишь самые важные моменты этой большой темы.

Примерные этапы оценки позиции можно выразить следующим образом:

1. Учет материального соотношения сил.

2. Учет позиционных факторов.

3. Изучение комбинационных мотивов.

Основным предметом нашего исследования явится пункт второй, причем изучаться будут лишь позиции дебюта и миттельшпиля. Пункт первый рассматривается в главе «Позиции с нарушенным материальным равновесием». Что же касается комбинационных мотивов, то в данной книге они специально не исследуются, хотя, естественно, во многих партиях присутствуют.

Глава вторая
Элементы оценки

Начнем с практических примеров. Для этого рассмотрим несколько партий выдающегося гроссмейстера З. Тарраша. Почему Тарраша? Потому, что в его партиях особенно наглядно видна роль плана, а значит, и оценки, достаточно полно выявлены причины поражения противников. Кроме того, немецкий шахматист был великолепным комментатором и умел объяснять все просто и доходчиво.

Английское начало
ТАУБЕНГАУЗ — ТАРРАШ
Гамбург, 1885

1. c4 e6 2. Кc3 d5 3. e3 c5 4. Кf3?

Дает возможность значительно стеснить игру белых: надо было играть d2—d4 *.

4. . .d4 5. Кe2 Кc6 6. Кg3 h5! 7. a3.

Чтобы после h5—h4 8. Кe2 воспрепятствовать решающему продолжению d4—d3 с последующим Кb4. Однако лучше было h2—h4.

7. . .h4 8. Кe2 e5.

Возможно и смелое d4—d3; далеко продвинутая пешка после 9. Кc3! (9. Кf4? e5) e5 10. e4 f5 держится.

9. d3 a5!

Черные намереваются в ответ на 10. ed взять пешкой «c»; в этом случае полезно предотвратить возможный марш белой пешки «b».

10. h3 Cd7.

С целью при случае пойти a5—a4, Кa5 и Кb3.

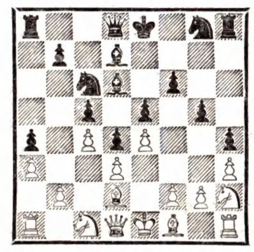
11. e4 f6.

Грозило Cg5 с разменом или с выигрышем пешки.

12. Кh2 g5.

За исключением пешки «b» силы черных готовы к решающему прорыву; белые стеснены настолько, что не смеют, кажется, и шевельнуться. Однако ближайшими ходами Таубенгауз с большим искусством вводит в бой свои фигуры.

13. Cd2 a4 14. Кc1 Cd6.



Пространственный перевес черных виден невооруженным глазом. Поучительно проследить за дальнейшим развитием событий *(прим. авт.)*.

15. Ce2 Кce7 16. Ch5+Крf8 17. Cg4 Кg6 18. Фf3 Крg7 19. g3 Лb8.

С идеей проведения b7—b5 — решающего удара на ферзевом фланге. Но своими следующими ходами (в особенности 22-м) белые предложили противнику существенную уступку на королевском фланге, чем черные решают воспользоваться.

20. C : d7 Ф : d7 21. Фg4 Фe7 22. gh Л : h4 23. Фg2.

---

* Перевод партий З. Тарраша, а также двух глав из книги В. Стейница «The Modern Chess Instructor» сделан автором (*прим. ред.*).

Ферзевый гамбит
ТАРРАШ — МАКОВЕЦ
Дрезден, 1892

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Кc3 Кf6 4. Cg5 Ce7 5. Кf3 b6 6. Лc1 Cb7 7. e3 0—0 8. Cd3 Кbd7 9. 0—0 a6.

Вместо этого черным лучше было играть 9. . .Лc8 с последующим c7—c5, хотя и в этом случае у белых более свободная игра.

10. Фe2 Кe4 11. Cf4 Cd6 12. C : d6 К : d6 13. cd ed 14. Фc2.

Белые с темпом переводят ферзя на ферзевый фланг.

14. . .h6 15. Фb3 Кf6.

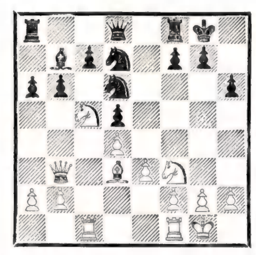
Белые завершили развитие и захватили открытую линию «c» как базу для дальнейших операций. Программный ход черных c7—c5, делающий их игру более свободной, предотвращен.

16. Кa4 Кd7 17. Кc3.

Дальнейшие ходы направлены на то, чтобы выиграть время. Следует заметить, что в 1892 году правила троекратного повторения позиции не существовало *(прим. авт.)*.

17. . .Кf6 18. Кa4 Кd7 19. Кc3 Кf6 20. Кa4 Кd7 21. Кc5.

Вступление к сложной комбинации с жертвами, которая разрушает ферзевый фланг черных.



21. . .bc 22. dc К : c5.

Путем 22. . .Кe4 или 22. . . Кc4 черные могли вызвать осложнения. На 22. . .Кe4! последовало бы 23. c6 Кdc5 24. Фa3 Cc8! (24. . .C : c6 25. C : e4 de 26. Ф : c5) 25. Л : c5 К : c5 26. Ф : c5, и за пожертвованное качество белые имеют большой позиционный перевес. В случае 22. . .Кc4 было бы 23. C : c4 dc 24. Ф : b7 К : c5 25. Фc6 или 23. . .К : c5 24. Фb4 dc 25. Ф : c5 с преимуществом белых.

23. Л : c5 Фe7.

Угрожая поймать ладью ходом 24. . .Кc4.

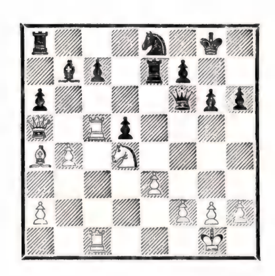
24. Лc2.

Хорошо и 24. Фa3, не допуская ответа c7—c5, который сейчас был возможен: 24. . .c5 25. Л : c5? Кc4 26. Фb4 a5 27. Фb5 Ca6 28. Фc6 Лfc8, и черные выигрывают ладью. Но после 25. Фb6! c4 26. Ce2 с последующим Кd4 у белых хорошая позиция и атака на центральные пешки противника.

24. . .Лfb8 25. Фa3 Крf8 25. Лfc1 Кe8 27. Фa5 Крg8 28. Кd4 Фf6.

В связи с разрушением ферзевого фланга черных партия теоретически решена. Пешки a6, c7 и d5 на редкость слабы и белым очень удобно их атаковать, в то время как черные не могут предпринять ничего существенного.

29. b3 Лd8 30. Лc5 Лd6 31. b4 g6 32. Cc2 Лd7 33. Ca4 Лe7.



Не требуется углубленного изучения позиции, чтобы понять значение линии «с» для белых *(прим. авт.)*.

34. Сc6.

Просто и сильно. Неожиданно проигрывали белые после 34. С : e8 Ла : e8 35. Л : c7? Л : c7 36. Л : c7 (36. Ф : c7 Лc8) 36. . .Ф : d4! *(прим. авт.)*.

34. . .С : c6 35. Л : c6 Фg5 36. Кf3 Фg4 37. Ф : d5.

Еще сильнее было бы 37. b5 с последующим ba, что давало белым сильную проходную на а6.

Думается, что уже сейчас черные могли со спокойной совестью сдаться. Впрочем, и ход в партии не упускает выигрыша, но для исследуемой нами темы дальнейшее течение партии интереса не представляет *(прим. авт.)*.

Французская защита

ШАЛОПП — ТАРРАШ

Бреславль, 1889

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Кc3 Кf6 4. e5 Кfd7 5. f4 c5 6. dc К : c5.

Это значительно сильнее, чем взятие слоном.

7. Кf3 Кc6 8. Сe2 Фb6.

Чтобы затруднить белым рокировку.

9. Лb1 Кd7!

Предотвращая Сe3.

10. Сd2.

«Хандбух» рекомендует здесь Кb5 с дальнейшей оккупацией поля d4.

10. . .f6! 11. ef К : f6 12. Кa4 Фc7 13. 0—0 Сd6 14. Кg5.

Здесь и в дальнейшем Шалопп слишком резво нападает. Правильно было g2—g3.

14. . .0—0 15. c4 h6 16. c5.

Конь должен был отступить на h3, хотя и в этом случае черные стояли несколько лучше. Сделанный белыми ход — решающая ошибка.

16. . .hg 17. cd Ф : d6 18. fg Кe4.

Результатом ошибки белых явилось образование пары связанных проходных пешек в центре, которые сулят черным победу. Единственный шанс белых теперь — атака пункта h7 (путем Сd3, Фh5 и т. д.).

19. Л : f8+.

На этом черные выигрывают темп; лучше было немедленное Сe3.

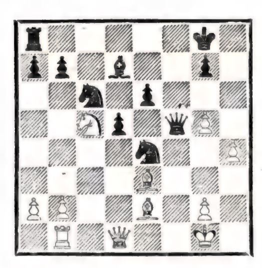
19. . .Ф : f8 20. Сe3 Фf5!

Сыграно главным образом с целью предупредить ход Сd3, на что последовало бы Кb4.

21. h4.

Вместо этого Шалопп предложил 21. Фc2 с дальнейшим 21. . .Кb4 22. Фc7 Кg3 23. Лe1. Однако далее следует 23. . .К : e2+ 24. Л : e2 Фb1+ 25. Сc1 (25. Фc1 Ф : c1+ 26. С : c1 К : a2) 25. . .Кd3 26. Лc2 Сd7, что вполне благоприятно для черных; возможно, в частности, продолжение 27. b3 Лc8 28. Ф : d1 Ф : c1+ с матом на следующем ходу.

21. . .Сd7 22. Кc5.



Сражение за центральные поля выиграно черными, что и предопределяет их успех (*прим. авт.*).

22. . .d4 23. К : d7.

23. С : d4 не стоит рассматривать из-за потери фигуры, а на 23. К : е4, что было несколько лучше хода в партии, последовало бы 23. . .Ф : е4 24. Cf2 Ке5 25. С : d4 Сс6 или 24. . .Лf8 25. Cf3 Фf5; или же 25. Cd3 Фf4 26. Фh5 Ф : f2+ 27. Крh1 Лf5 28. Лf1 Ф : f1+ 29. С : f1 Л : f1+ 30. Крh2 d3, везде с преимуществом черных.

23. . .de 24. Cf3.

На 24. Фf1 следует 24. . . Кg3 25. Ф : f5 К : е2+ 26. Крf1 Кg3+ с выигрышем фигуры; в случае 24. Фе1 черные могут выиграть коня на d7.

24. . .Кd2 25. Лс1 Кd4 26. Крh2.

26. С : b7 ведет к потере ферзя или к мату: 26. . .Фf2+ 27. Крh2 Ке2 28. Фе1 Кf1+ 29. Крh3 Кf4+ 30. Крg4 Кh2× или 27. Крh1 Ке2 28. Фе1 Кg3+ 29. Крh2 Кdf1+ 30. Крh3 Фf5×.

26. . .Фf4+ 27. Крh3 К2 : f3 28. gf е2. Белые сдались.

Центральный дебют
ТАРРАШ — ШОТЛЕНДЕР
Гамбург, 1885

1. е4 е5 2. d4 ed 3. Ф : d4 Кс6 4. Фе3 g6 5. Кс3 Cg7 6. Cd2 d6?

Когда плохо разыгранный вашим соперником дебют не опровергнут,— это идет во вред вам же самому. Черные должны были путем Кf6, 0—0 и Ле8 подготовить ход пешкой «d» на два поля. Данный же и последующий ходы черных таят в себе зародыш будущего поражения.

7. Кf3 Се6 8. Cb5 Ке7 9. Кd4! Cd7.

Естественно, что 9. . .С : d4 было плохо, так как королевский фланг терял главного защитника.

10. К : с6 К : с6 11. 0—0 0—0 12. Крh1.

Чтобы двинуть вперед пешку «f», которой белые своим 9-м ходом открыли дорогу.

12. . .f5.

Естественно, что этот ход подвергает опасности необычную позицию короля, но не видно, как черные еще другим способом могут пытаться исправить свою худшую позицию, которую они получили в результате неправильной постановки дебюта. Одна ошибка часто неизбежно влечет за собой другие.

13. Сс4+ Крh8 14. f4 Ке7.

Стейниц рекомендовал здесь 14. . .fe. Однако и это продолжение не устраняет слабостей в позиции черных: 15. К : е4 Ке7 16. Сс3 Кf5 17. Фh3 (грозит Кg5) 17. . .С : с3 18. Ф : с3+ Кg7 19. Кg5 с победоносной атакой.

15. е5!

В то время догмат изолированной пешки еще не был известен.

Не кажется ли вам, уважаемые читатели, что доктор З. Тарраш иронически улыбался, когда писал эту свою

фразу. Он не был таким закостенелым догматиком, каким его изображали некоторые авторы, по-видимому, не читавшие его основных работ. Впрочем, я отвлекся, к этому вопросу мы еще вернемся в главе «Конкретность оценки и догматизм». Но не забудьте, пожалуйста, этой фразы немецкого гроссмейстера *(прим. авт.)*.

15. . .de.

Стейниц предложил вместо этого 15. . .Кс8 — ход весьма характерный для его стиля.

16. fe Сс6 17. Лаd1.

Атакующие ходы появляются словно сами по себе.

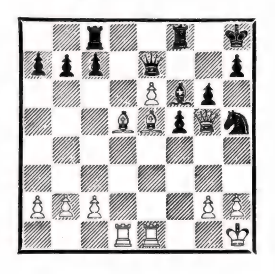
17. . .Фе8 18. е6.

Проходная пешка должна обеспечить выигрыш.

18. . .Кg8 19. Фg3 Фе7 20. Сf4 Лас8 21. Лfe1 Кf6 22. Кd5 С : d5 23. С : d5 Кh5.

Если черные выиграют пешку «b», то проходная белых очень быстро решит судьбу партии: 23. . .К : d5 24. Л : d5 С : b2 25. Се5+ С : е5 26. Ф : е5+ Крg8 (или 26. . .Фf6 27. е7; или 26. . .Лf6 27. Лd7 Фf8 28. Лf7) 27. Лd7 Фf6 28. е7 с выигрышем.

24. Фg5 Сf6 25. Се5.



Пикантная позиция: слон f6 связан по двум направлениям.

Успех белых в этой партии был предопределен за счет активности их фигур, двух мощных слонов и, конечно, проходной пешки *(прим. авт.)*.

25. . .с6 26. Сb3 Лfe8.

Необходимо было 26. . . Лсd8, на что белые играли бы по Стейницу — 27. Фе3, сохраняя превосходную позицию.

27. Лd7 Фf8 28. Лf7 Ф : f7 29. ef Л : е5 30. Л : е5. Черные сдались.

Внимательно рассмотрев каждую партию, можно сделать вывод о причинах поражения противников Тарраша. Судьбу этих партий решили те или иные позиционные факторы, действовавшие в пользу немецкого гроссмейстера. В партии Таубенгауз — Тарраш на стороне черных был пространственный перевес, в партии Гармонист — Тарраш черные имели преимущество двух слонов, а также пешечный перевес на ферзевом фланге; решающее преимущество в партии Тарраш — Маковец дало белым обладание открытой линией; в партии Шалопп — Тарраш черные захватили центр и в дальнейшем победили; и, наконец, судьбу партии Тарраш — Шотлендер решила проходная пешка.

Все вышеупомянутые позиционные факторы, а также многие другие (например, положение короля, лучшее развитие, слабые пункты и т. д.) являются существенными элементами оценки позиции.

По мере развития шахматной мысли шахмаститы в своей практике руководствовались все большим числом этих элементов, но до В. Стейница использование их на практике

носило эпизодический и хаотический характер. Заслуга Стейница состоит в том, что он доказал, что обоснованием любого плана является оценка, которая, в свою очередь, базируется на сравнении различных позиционных факторов. Гроссмейстер А. Котов писал по этому поводу: «Стейниц обобщил исследования предшествовавших ему шахматных мыслителей и сформулировал законы позиционной игры в шахматах.

Он показал, как надо оценивать шахматную позицию. Подобно тому как химик может узнать состав вещества, разложив его на простейшие элементы, так и шахматный мастер должен уметь оценивать любую позицию, проанализировав, расчленив ее на «составные части». Такими частями являются материальное соотношение сил, расположение фигур, слабые и сильные поля, открытые линии и т. д.

Сравнивая соотношение положительных и отрицательных элементов в позиции белых и черных, мастер может относительно точно определить, для кого из противников эта позиция более выгодна. Это важное открытие Стейница послужило толчком к развитию теории и совершенствованию шахматистов».

В этой связи представляет интерес классификация элементов оценки позиции (в соответствии с учением Стейница), которую М. Эйве приводит в книге «Курс шахматных лекций» (1936).

1. *Перевес в развитии.*
2. *Большая подвижность.*
3. *Захват центра.*
4. *Экспонированное (т. е. открытое, ненадежное) положение короля.*
5. *Слабые поля.*
6. *Пешечное расположение:*
   а) связанные пешки,
   б) изолированные пешки,
   в) сдвоенные пешки.
7. *Пешечный перевес на ферзевом фланге.*
8. *Открытые линии.*
9. *Обладание двумя слонами против слона и коня или двух коней.*

Кстати, в приведенных выше партиях встретились почти все эти элементы оценки.

Позиционное учение Стейница, систематизированное им в книге "The Modern Chess Instructor" («Современное шахматное руководство»), и сегодня не потеряло своей актуальности, хотя чисто шахматный материал во многом устарел. Наибольший интерес в плане изучаемой нами темы представляют две главы: шестая — «Современная школа и ее тенденции» и седьмая — «Сравнительная ценность фигур и принципы игры». Остановимся вкратце на их содержании.

В начале шестой главы Стейниц указывает на то, что хотя цель игры — заматовать короля противника как можно раньше — остается всегда неизменной, пути достижения этой цели различны. Ранее считалось, что почти любая жертва (даже в дебюте) с целью создания атаки оправданна, и практика часто подтверждала это мнение. «Но более поздние исследования и практические

результаты мастеров доказали, что такие жертвы в ранней стадии игры, даже белым цветом, по большей части беспочвенны, или если они и дают какой-то эффект, то только тогда, когда противник делает ходы, которые могут расцениваться как ошибочные. На самом деле, сейчас считается всеми экспертами, что при правильной игре с обеих сторон логичным исходом партии должна быть ничья... Из этого следует, что теоретически, также как и практически, среди первоклассных мастеров равной силы ни одна пешка не должна теряться ни в одной стадии партии без риска проигрыша... Больше того, было совершенно точно доказано, что явившиеся следствием некорректной атаки слабости любого пункта любой части доски вызовут серьезные трудности и очень часто могут стать фатальными. В середине игры такие пункты займут неприятельские фигуры, а выгнать их оттуда будет чрезвычайно трудно; это дает противнику время усилить свою позицию: или еще больше надавить на такой пункт, или приобрести бо́льшую свободу для других фигур с целью создания атаки на другом направлении. Партия обычно бывает проиграна, когда такое расположение (т. е. занятие слабых пунктов) может быть предпринято оппонентом на той стороне, где находится король, или в центре, прежде чем будут разменяны какие-либо фигуры. Но такие слабые поля опасны и в окончании, после размена ферзей и ладей и ввода в игру королей, так как тогда наиболее важным является учет возможных ходов пешками, и сторона свободная от слабых пунктов будет иметь огромное преимущество».

Далее Стейниц подробно останавливается на роли короля в шахматной партии, называя его «сильной фигурой как для атаки, так и для защиты». В заключение он подчеркивает свое согласие с тем положением, что «простейший и кратчайший путь к победе — самый лучший» и указывает, что в матчах против сильных соперников Морфи «осуществлял блестящие жертвы лишь в двух партиях из шестидесяти трех», а большинство его побед подобного типа достигнуто над более или менее слабыми соперниками. Лейтмотивом главы является мысль о том, что никакая комбинация, никакая атака невозможна без соответствующих позиционных предпосылок. Умение их создать свидетельствует о мастерстве.

В главе седьмой — «Сравнительная ценность фигур и принципы игры» — Стейниц детально разбирает особенность игры всех шахматных фигур, подчеркивая, что «вследствие бесконечного числа и разнообразия возможных позиций обнаруживается невозможность дать больше, чем приблизительное теоретическое и практическое сравнение примерной силы фигур». Ссылаясь на Г. Стаунтона, он пишет далее: «Некоторыми учеными рассчитана приблизительная математическая ценность фигур: принимая пешку за единицу, конь оценивается в 3,05; слон в 3,50; ладья в 5,48 и ферзь в 9,94.

Король рассматривается неоценочно, в соответствии со всеми авторитетами, поскольку его нельзя захватить или разменять. Эти его особенности еще усложняются обязанностью уходить от шаха или закрываться от него...

В «Хандбухе» Бильгера указывается, что в пешечном эндшпиле король сильнее легких фигур, т. е. коня или слона. Мы склонны распространять эту оценку на все части партии и хотели бы добавить, что действие короля в сочетании с защищенной пешкой примерно равно действию ладьи, если ни неприятельный король, ни какая-либо другая фигура не могут кооперировать с последней».

В. Стейниц соглашается с мнением о том, что король должен, как правило, рано рокировать на королевский фланг, но замечает, что при этом данное убежище «иногда чревато опасностью, когда одна из пешек королевского фланга — чаще всего коневая или ладейная — уже сделала ход или может быть к этому вынуждена». И далее: «Целесообразно, когда противник получит пешечное большинство на ферзевом фланге, не увеличивать дистанцию между своим королем и неприятельскими пешками, так как король является фигурой, способной остановить эти пешки в эндшпиле... Желательно поставить цель: сначала разменять ферзей и какие-либо легкие фигуры, а затем отложить рокировку или не делать ее вообще... Рокируя в любую сторону, следует помнить, что ладейная, коневая и слоновая пешки на фланге в соединении с легкими фигурами формируют надежную защиту против большинства атак, планируемых противником. Движение какой-либо из этих пешек должно быть отложено как можно дальше, так как это создает удобную мишень для атаки противника...

Редко когда удается получить хорошую игру, делая ходы королем в дебюте. Но к этому можно прибегать в некоторых случаях, допустим, когда соперник позволяет взять конем свою пешку «е», забирая взамен пешку «f». Например, после ходов 1. e4 e5 2. Cc4 Kf6 3. Kc3 черные могут безопасно играть 3. . . К : e4 и позволить своему королю на небольшой промежуток времени стать необеспеченным после ответа 4. С : f7+ Кр : f7 5. К : e4 d5 6. Фf3+ Крg7 7. Кg5 Фd7; инициатива скоро перейдет к черным, которые получили преимущество двух слонов и сформировали великолепный центр...

Изредка бывает необходимо в миттельшпиле в целях атаки или защиты перевести короля с одного фланга на другой. Такое движение надо быть готовым предпринять лишь с величайшей осторожностью, так как это обычно связано с потерей ценного материала, особенно когда ферзи еще не разменяны. Но с другой стороны, сила защитительной мощи короля должна быть бесстрастно оценена в случае, когда не угрожают такие потери или противник не может привлечь существенные силы для атаки; ведь мы должны помнить, что

для мата королю нужно взаимодействие больших сил...

Стаунтон справедливо предостерегает против бессмысленных шахов, но рекомендует давать шах в ранней стадии партии, если таким образом король противника может быть сдвинут с места и лишен права рокировки. Он же говорит: «Ни в коем случае не берите вражескую пешку, стоящую перед вашим королем,— нередко она может служить защитой ему».

Затем Стейниц останавливается на роли короля в эндшпиле как «могущественной фигуры, поддерживающей свои пешки и останавливающей пешки противника». Он объясняет правило квадрата и приводит практические примеры.

«**Ферзь** — наиболее могущественная фигура на доске, и нет смысла подвергать ее атакам неприятельских фигур, что случается, если она вошла в игру в начале партии. Как указывает «Хандбух», в дебюте опасно располагать ферзя на одной вертикали или диагонали с королем. До того, как игра хорошо развилась, три фигуры, включая ладью или две ладьи, могут быть отданы за ферзя с преимуществом, но когда позиция соперника надежно защищена и его фигуры взаимодействуют, три фигуры, включая ладью или две ладьи, превосходят ферзя. Два коня и слон обычно уступают по силе ферзю... Шахматист должен быть очень осторожен, прежде чем взять вражескую пешку или фигуру своим ферзем, ибо часто возникают ситуации, когда ферзь может быть после этого пойман и уничтожен за неадекватный материал; или во всяком случае, возвращение его в свой лагерь задерживается до тех пор, пока противник не получит время для создания внушительной атаки.

Ладья. Вследствие своей первоначальной позиции (заблокированность собственными силами) и по характеру ее движения она не может быть эффективно использована в ранней стадии партии. Королевская ладья во многих отношениях превосходит ферзевую в дебюте за счет более ранней возможности рокировки на королевском фланге... Следует отметить, что две соединенные ладьи имеют наиболее благоприятную позицию для атаки или защиты, когда они сдвоены на открытой линии. Одна из наиболее мощных атакующих позиций ладьи, а тем более двух ладей, находится на 7-й горизонтали... В этой ситуации ладьи часто создают трудно отражаемую атаку на неприятельского короля, который обычно находится на последней горизонтали... Две взаимодействующие ладьи сильнее, чем ферзь, когда все пункты надежно защищены, но особенно когда король хорошо защищен от грозящих шахов.

Однако следует помнить, что ладья несколько неповоротливая фигура, тогда как действующий в широком диапазоне ферзь во многих случаях имеет благоприятные возможности для защиты и атаки, особенно при взаимодействии с одной или несколькими легкими фигурами. «Хандбух» отмечает, что ладьи более пригодны для поддержки движе-

ния собственных проходных пешек, но менее сильны для задержки чужих, в то время как ферзь или слон хорошо останавливают неприятельские проходные. Поэтому можно дать совет для имеющего сильные пешки: менять ферзей и слонов и сохранять ладьи, в то время как для целей защиты должны быть приняты противоположные меры.

Ладья обычно несколько сильнее, чем конь и две пешки, но несколько слабее слона с двумя пешками. Ладья и две пешки превосходят двух коней и немного сильнее коня и слона, но примерно равны двум слонам. Две ладьи немного сильнее, чем два коня и слон, но чуть слабее двух слонов и коня...

В окончании при попытке продвинуть одну или несколько пешек без помощи короля и против только лишь одной неприятельской ладьи обычно лучше всего располагать свою ладью позади пешек, чтобы она не препятствовала их продвижению. Но при борьбе против вражеских пешек наилучшая рекомендация — атаковать их с тыла...

Две проходные пешки на смежных полях горизонтали выигрывают у ладьи при своем ходе или без него, когда они обе достигли шестого поля на своей вертикали, при условии, что неприятельский король находится на расстоянии по крайней мере трех свободных полей от ближайшей пешки и ни одна из пешек не может быть взята ладьей сразу. Аналогичным образом три находящиеся на смежных полях проходные пешки на пятом поле их вертикали выигрывают против ладьи при своем ходе или без него, если неприятельский король находится на расстоянии по крайней мере четырех свободных полей при условии, что ни одна из этих пешек не может быть сразу взята ладьей.

Но необходимо знать, что если ладья атакует любую из пешек за исключением средней, то атакованная пешка должна быть отдана, а одна из других продвинута вперед, тогда оставшиеся две достигнут 6-й горизонтали до того, как неприятельский король выступит. Если, однако, ладья атакует среднюю пешку, то она должна двинуться первой.

Слон. Относительная ценность этой фигуры вызывает различные мнения среди мастеров и авторитетов. Некоторые отдают явное предпочтение коню в эндшпиле и утверждают, что в сочетании с ферзем и ладьей конь сильнее, чем слон. Но после тщательного изучения типичных позиций, которые привлекли наше внимание, и некоторых исключений как в ту, так и другую сторону мы пришли к заключению, что сила слона для решения практических задач в математическом выражении превосходит силу коня во всех трех стадиях шахматной партии, причем это касается и большинства сочетаний с другими фигурами. Бо́льшая сила слона, особенно в сочетании с другим слоном, для ведения атаки во всех направлениях, а также и для защиты впервые была систематически и последовательно продемон-

стрирована на практике великим немецким мастером Л. Паульсеном, который рассматривается во многих отношениях как один из основоположников современой школы...

Для защитных целей обычно рекомендуется располагать слона на полях того цвета, на которых расположены или будут зафиксированы собственные пешки, особенно если они стоят на разных диагоналях. Для атакующих целей слон лучше расположен на полях цвета пешек противника, и преимущество тогда будет особенно ощутимо при попытке прорыва неприятельской пешечной цепи с помощью своих пешек. Преимущество слона над конем видно из того факта, что первый, расположенный на любом поле доски, может контролировать по меньшей мере 7 полей на одной или нескольких открытых диагоналях. В центре доски (стоя на полях d4, e4, d5, e5) он контролирует 13 полей. С другой стороны, действие коня может быть уменьшено до контроля не более чем над двумя полями, если он стоит на одном из угловых полей доски, а максимально он может контролировать 8 полей.

На большую мощь двух взаимодействующих слонов мы уже ссылались раньше. Они немного превосходят слона с конем и значительно сильнее двух коней...

Два слона и две пешки значительно сильнее, чем ладья и конь, а слон сильнее, чем три пешки. Но мы должны заметить, что две проходные пешки на 6-й горизонтали, даже если они не связаны, выигрывают у слона при своем ходе или без него, если ни одна из них не может быть сразу взята и неприятельский король стоит не ближе трех свободных полей от ближайшей пешки.

Конь. Многие старые авторитеты считали, что эта странная фигура не должна блокировать собственные пешки и поэтому не стоит играть Кf3 или Кc3 до движения вперед соответствующей пешки. Королевский гамбит и гамбит слона основаны на этой теории. Но сейчас экспертами признано, что после 1. e4 (1. . . e5) — 2. Кf3 (2. . .Кf6) или 2. Кc3 (2. . .Кc6) — хорошие ходы, и в большинстве дебютов ставят коней на соответствующие поля без особых раздумий... Любой конь (белых), имеющий возможность занять поле f5 без опасности быть оттуда изгнанным или разменянным, может занять его с угрозой неприятельскому королевскому флангу, которая весьма опасна в связи с любой атакой в этом районе.

Кони хорошо приспособлены для вхождения в «дыру» или слабое поле противника (этот термин мы объясним немного позже), особенно если он поддержан пешками. Конь обычно лишь очень немногим сильнее трех пешек... У него есть еще одна интересная особенность: конь обычно сильнее слона в эндшпиле, когда у противника сдвоенные пешки, не имеющие возможности раздвоиться, особенно когда передняя из них стоит на поле противоположного цвета по отношению к своему слону; когда конь атакует ее, то он приковывает к ее защите неприя-

тельского короля, свой же король получает полную свободу действий.

Пешка. Мастерское управление пешками, которые в первоначальном положении представляют из себя фалангу перед королем и другими фигурами, является самым важным моментом в ведении партии. Вследствие привилегии превращения в ферзя или любую другую фигуру по выбору, которой обладает проходная пешка, достигшая 8-й или 1-й горизонтали, потеря одной из них (без компенсации) в огромном большинстве случаев фатальна для первоклассных мастеров. Кроме того, сейчас большинством экспертов признано, что не одна слабость пешки, но и слабость поля, на котором может утвердиться неприятельская фигура (пешка) с большим эффектом, является серьезной неприятностью и часто приводит к поражению и что правильное управление пешками не допускает занятия противником таких пунктов с выгодой для себя.

Центральные пешки, то есть королевская и ферзевая, в большинстве дебютов ходят раньше, чем три пешки любого фланга, и это происходит не только потому, что представляет собой хорошую подготовку начала операций, но имеет, как мы дальше увидим, и другие обоснования. Во-первых, пока мы удерживаем на месте три пешки на каждом фланге, не образуются «дыры»... «Дыра» означает поля на 3-й или 4-й горизонтали впереди пешки, после того как две соседние пешки сходили или были взяты. Так, например, после ходов 1. e4 e5 2. c4 имеются две «дыры» в лагере белых — d3 и d4. Во-вторых, большое преимущество в эндшпиле имеет та сторона, у которой как можно больше пешек на первоначальных позициях, так как часто очень важно при своем ходе иметь возможность, смотря по обстоятельствам, двинуть пешку на одно или два поля».

Затем Стейниц присоединяется к следующей мысли Стаунтона: «Наиболее выгодно для ваших пешек занять центр доски, потому что так наиболее затрудняется развитие неприятельских сил. Королевская и ферзевая пешки на четвертых полях расположены превосходно, но не так легко удержать их на этих позициях, и если вы двигаете одну из них, то сила их обеих резко падает». Далее он призывает переходить пешками середину доски с большой осмотрительностью, подчеркивая, что «очень редко бывает хорошим образом действий продвигать свою пешку до 6-й горизонтали».

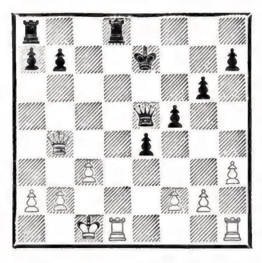
Таково вкратце содержание шестой и седьмой глав книги В. Стейница «The Modern Chess Insctructor».

Итак, мы познакомились в общих чертах с основными положениями учения первого чемпиона мира, во всяком случае, в той степени, в какой это необходимо для раскрытия нашей темы. Познакомились мы также и с рядом практических примеров, подтверждающих основные положения этого учения.

Примеры, на наш взгляд, хотя и были убедительными,

но все же несколько односторонними, так как одна сторона (в данном случае Тарраш) играла выше всяких похвал, другая же выступала в роли «мальчика для битья». Поэтому, чтобы не сложилось впечатления, что достаточно обнаружить у одной из сторон какие-либо выгодные для нее позиционные факторы, как сразу же становится ясно, у кого преимущество, давайте рассмотрим следующие примеры.

ШПИЛЬМАН — ТАРТАКОВЕР



Очевидным признаком этой позиции является ненадежное положение черного короля. Однако проследим за развитием событий.

21. . .Kpf6! 22. Ф : b7.

Следовало предпочесть более скромное 22. g3.

22. . .Фf4+ 23. Kpb1 Ф : f2 24. Фc6+ Kpg5! 25. h4+ Kpg4!

Плохо было 25. . .Kph6 из-за 26. Фf6.

26. Лdf1.

После 26. Фf6 Л : d1+ 27. Л : d1 Ф : g2 28. Фg5+ Kpf3 29. Фc1 e3 черные стоят на выигрыш.

26. . .Фb6 27. Фc4 Лd2 28. b4 Фe3?

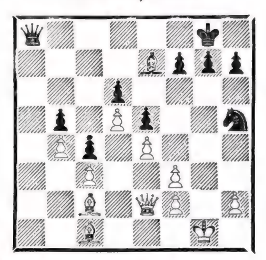
Черные позволяют себе роскошь потерять два темпа. Следовало играть 28. . .Лad8.

29. Лh3! Фb6 30. Лhf3 Л : g2! 31. Лf4+ Kpg3! 32. Фd5 Лe8 33. Фd7.

Или 33. Л4f3+ Kph2.

33. . .Фa6. Белые сдались.

КЛЯВИНЬШ — РАГОЗИН
Львов, 1951



Два слона белых не спасают их от почти форсированного проигрыша.

24. . .Фa1 25. Фe1 Cg5! 26. Cd2 Ф : e1+ 27. С : e1 Cc1!

Можно сказать, что белые — в цугцванге.

28. Cd1 Kf4 29. Cc2 f6 30. Kpf1 Kpf7 31. Cd1 Kpg6 32. Cc2 Kpg5 33. Cb1 Kph4 34. Cc2 Kph3 35. Kpg1 h6 36. Cb1 h5 37. Cc2 Kd3 38. Kpf1 Kp : h2 39. Kpe2 Kpg2 40. С : d3 cd+, и белые вскоре сдались.

НЕЖМЕТДИНОВ — ТАЛЬ
Москва, 1957

Последним ходом черных было 13. . .Kc6 : e5 с идеей образования сильного центра. В случае другого хода, а именно 13. . .Kd7 : c5, позиция была бы примерно равной. Посмотрим, как будут развиваться события сейчас.

14. К : e5 К : e5 15. Фd4 f6 16. f4 Кc6.

Следовало предпочесть 16. . .Кd7, однако черные последовательно проводят идею создания пешечного центра. После же 16. . .Кd7 17. f5 пешечного центра уже не получалось.

17. Фe3 Лd8 18. Лad1 e5?

Необходимо было проводить следующую перестройку: 18. . .Кe7 и далее Фc6, Сd7, Лac8.

19. fe fe.

Пешечный центр создан. Но черных ждет неприятный сюрприз.

20. Сb5 Сb7.

Если 20. . .d4, то 21. Сc4+ Крh8 22. Фg5 Сe6 23. С : e6 dc 24. Сd5 h6 25. Фe3 Лac8 26. С : c6 Ф : c6 27. Л : d8+ Л : d8 28. Ф : e5, и у белых здоровая лишняя пешка.

21. Фg3 Лd7 22. Лf2! Лe8 23. h3.

Белые не спеша усиливают свою позицию, так как полезных ходов за черных не видно.

23. . .Сa8.

Или 23. . .d4 24. Сc4+ Крh8 25. Лdf1 Фc8 26. Лf7 Л : f7 27. Л : f7 Лg8 28. Сd2, и черным дорог хороший совет.

24. Сa4 Сb7 25. Крh1 Сa8 26. Лf5 e4.

Форсированно проигрывает, однако спасения уже не было. Р. Нежметдинов приводит следующий интересный вариант: 26. . .d4 27. Сb3+ Крh8 28. Лdf1 Фd8 29. Лf7 Л : f7 30. Л : f7 Лg8 31. Сd2 e4 32. Сg5 Фe8 33. Лc7 Лf8 34. Сf6!

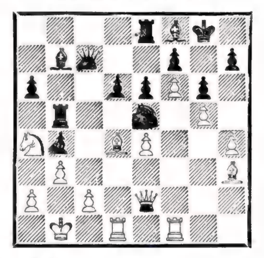
27. Ф : c7 Л : c7 28. Л : d5 e3 29. Лd7 e2.

Также проигрывало 29. . . Лe7 30. Л : c7 Л : c7 31. Лd6 Крf8 32. Крg1 Крe8 33. Крf1.

30. Сb3+ Лe6 31. С : e6+ Крf8 32. С : g7+. Черные сдались.

Пешечный центр черных, к образованию которого они так стремились, явился для них лишь обузой.

ЛЮБОЕВИЧ — ЛАРСЕН
Лондон, 1980



24. h5.

На первый взгляд активность белых фигур предопределяет перевес белых. Однако события развиваются неожиданно.

24. . .gh!

Сыграно без предрассудков. Конкретность мышления никогда не помешает и при оценке позиции и при принятии решения.

25. Сg2.

На 25. Ф : h5 последует 25. . .С : e4, и слон в дальнейшем займет идеальную позицию на поле g6.

25. . .Кg4!

Препятствует ходу 26. Лh1, на что у черных есть ответ 26. . .Л : g5 27. Л : h5 Лg6 28. Лdh1 h6! с последующим e6—e5 и взятием пешки f6.

26. Фd2 Фa5 27. Лh1 h6! 28. e5?!

Слишком резко. Однако и при 28. Л : h5 Л : g4 позиция черных заслуживала предпочтения.

28. . .de 29. Cb6 Л : b6 30. К : b6 Ф : b6 31. Л : h5 С : g2 32. Ф : g2 Ке3 33. Фg1 Кd5!

Последний штрих. Остальное понятно без комментариев.

34. Ф : b6 К : b6 35. gh Кd5! 36. Лg1+ Крh8 37. Л : e5 К : f6 38. Ла5 Ла8 39. Лf1 Се7 40. c3? bc 41. Крс2 Лс8. Белые сдались.

Эти примеры — еще одно свидетельство правильности теории Стейница. Дело в том, что какие-либо признаки позиции (или позиционные факторы, что в данном случае одно и то же) могут быть очевидными (например, открытый король в партии Шпильман — Тартаковер), но не определяющими. Неопытные шахматисты (и не только они) часто принимают бросающийся в глаза, очевидный признак за определяющий. Это напоминает индийскую сказку, в которой слепой, нащупав хвост слона, сказал, что слон похож на веревку.

Следует сказать несколько слов относительно термина «определяющий позиционный фактор». Его ввел в обиход мастер И. Липницкий как противопоставление термину «очевидный позиционный фактор». Возможно, термин «главный позиционный фактор» был бы точнее, но для удобства дальнейшего изложения мы будем пользоваться термином И. Липницкого, который нашел распространение в литературе.

Закончить главу хочется словами Е. Зноско-Боровского, которые наиболее сжато отражают ее главную идею: «Конечно, самое лучшее было бы иметь выигрыш во всех... элементах. Но это возможно только в редких случаях, когда победа уже явно склоняется на одну сторону; чаще же всего случается, что выигрыш в одном элементе сопровождается проигрышем в другом элементе...»

Глава третья
Определяющие позиционные факторы

Количество в шахматах часто переходит в качество. Накопление незначительных преимуществ преследует цель обратить их в преимущества длительные. В сущности, определяющие позиционные факторы это и есть длительные преимущества. Посмотрим две партии, в которых очень рельефно проявились интересующие нас моменты: поиск и нахождение определяющих позиционных факторов. Многому можно научиться и за день, но умение выделить из массы других именно определяющие позиционные факторы — такое искусство требует постоянного совершенствования.

Ферзевый гамбит
РЕШЕВСКИЙ – КАПАБЛАНКА
Маргет, 1935

1. d4 Кf6 2. c4 e6 3. Кc3 d5 4. Cg5 Кbd7 5. cd ed 6. e3 Се7 7. Cd3 0—0 8. Фс2 c5?!

На этом ходе надо немного остановиться, так как его последствия будут сказываться на

протяжении всей партии. Проще всего сказать, что он не смотрится, так как пешке «с» место не там, куда она пошла. Как на с5, так и на с4 она стоит не лучшим образом, а если и обменяется на пешку «d» (после 9. Kf3), то черные останутся с изолированной пешкой. Все же этот ход имеет не одни только теневые стороны, ибо шахматист, который его сделал, никогда не играл беспланово. Черные стремятся создать пешечное преимущество на ферзевом фланге. Тем не менее заслуживало предпочтения обычное 8. . .с6.

9. Kf3.

Может быть, черные рассчитывали на вариант 9. dc К : с5 10. С : f6 К : d3+ 11. Ф : d3 С : f6 12. К : d5 С : b2? Он был бы неплох для них, но белых он, естественно, не устроил.

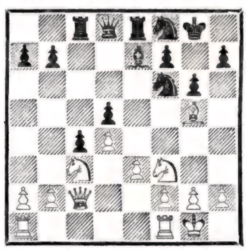
9. . .с4.

На 9. . .b6 с большой силой последует 10. Ке5.

10. Cf5 Ле8 11. 0—0 g6.

Уже сказываются последствия ослабления пешки d5. Если 11. . .Kf8?, то 12. С : с8 Л : с8 13. С : f6 С : f6 14. Фf5 с выигрышем пешки.

12. Ch3 Kf8 13. С : с8 Л : с8.



Оценим эту позицию. Очевидными факторами являются следующие: пешечное преимущество черных на ферзевом фланге как плюс для черных и слабость пешки d5 как плюс для белых. Другие факторы в данный момент не играют сколько-нибудь заметной роли. Какой фактор все же является определяющим? Ответ на этот вопрос мы получим скоро, но оценку надо дать уже сейчас и поэтому сформулируем ее так: небольшое позиционное преимущество белых в связи с хронической слабостью пешки d5, которую пешечное большинство на ферзевом фланге компенсирует лишь частично.

14. С : f6!

Начало плана, базирующегося на правильной оценке позиции.

14. . .С : f6 15. b3!

Последовательно и сильно. Белые угрожают ходом 16. bc (в ответ на какой-либо нейтральный ход) и теперь на 16. . .Л : с4 возможно 17. Фb3 с последующим Kd2, а на 16. . .dc есть ответ 17. е4, и мощный пешечный центр белых готов прийти в движение. В случае, если черные сыграют 15. . .Ке6, белые имеют весьма приличную позицию после 16. bc dc 17. Лab1. Естественно, что сами играть 15. . .cb черные не могли, так как после 16. Ф : b3 белые получали бы все, что хотели.

15. . .Фа5 16. b4! Фd8.

После 16. . .Ф : b4 17. Лab1 Фd6 18. Л : b7 грозят сразу три хода — 19. Лfb1, 19. Л : а7 и 19. Лb5.

17. Фа4!

Помимо взятия на а7, угрожает еще и 18. Фb5.

17. . .а6 18. b5! Ле6 19. Лab1.

Не проходит 19. ba Л : а6 20. Фb5 Ла5! 21. Ф : b7 Лb8 22. Фс6 Лb6.

19. . .Лb8.

Вряд ли могло устроить черных 19. . .а5 20. b6! Л : b6 21. Л : b6 Ф : b6 22. Лb1.

20. Лb2 Се7 21. bа.

20. Лfb1 было неудачно из-за 20. . .а5 21. b6 Сb4.

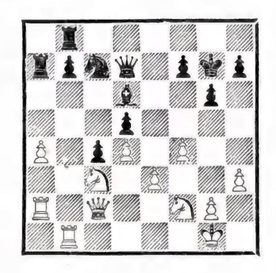
21. . .Л : а6 22. Фс2 Ке6 23. Лfb1 Ла7 24. а4! Кс7.

Создалось весьма любопытное положение. Что изменилось с момента, когда мы оценивали позицию на предыдущей диаграмме? Черные уже не грозят создать проходную на ферзевом фланге, так как пешку с4 назвать проходной язык не поворачивается. Правда, давление белых по линии «b» черные еще могут как-то нейтрализовать. Но с пешкой d5 у них одни только хлопоты. Теперь уже можно с уверенностью сказать, что слабость пешки d5 является определяющим признаком данной позиции, иначе говоря, определяющим позиционным фактором, который в ходе дальнейшего развития событий будет продолжать действовать в пользу белых. Поэтому оценка позиции должна быть однозначной: у белых преимущество. Их план должен состоять в наращивании давления на пешку d5. Этой цели отвечала перегруппировка: Крh1, Кg1, Кge2 с дальнейшим Кb5, а конь е2 направлялся, смотря по обстоятельствам, на с3 или f4.

25. Ке5 Фе8 26. f4?!

Хотя слабости на d5 и е3 неравноценны, но какую-то часть преимущества белые этим ходом выпустили. Кстати, и предыдущий их ход тоже был не лучшим.

26. . .f6 27. Кg4 Фd7 28. h3 Крg7 29. Кf2 Са3 30. Ла2 Сd6.



Снова весьма любопытная позиция, пожалуй, самая любопытная из всех. Черные теперь уже имеют определенную контригру: объект для нее — пешка е3, да и королевский фланг белых уже далеко не монолитен. И все же пешка d5 не дает возможности оценить позицию как равную. Белые по-прежнему имеют лучшие перспективы, хотя не столь радужные, как несколько ходов назад. И пусть с некоторым опозданием, но они начинают проводить правильный план. Следующий ход белых выше похвал.

31. Кfd1!

Лишь на основании правильной оценки позиции можно сделать столь обязывающий ход.

31. . .f5 32. Кb5! Ла5 33. К : с7 С : с7 34. Кс3 Фе6 35. Фf2 b6 36. Фf3 Лd8 37. Лаb2 Фе7!

Единственными ходами черные удерживают свою позицию.

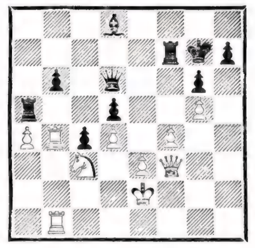
38. Лb4.

В случае 38. Лb5 Л : b5 39. Л : b5 Фa3! белым дорог хороший совет. После 40. К : d5 c3! 41. К : c7 c2 они проигрывают.

38. . .Лd7 39. Крh1 Cd8.

Стой белая пешка сейчас на f2, все было бы легко и просто. Игра бы велась на ферзевом фланге, где у белых явно лучше. А теперь приходится проявлять активность на королевском.

40. g4 fg 41. hg Фd6 42. Крg1 Cc7 43. Крf2 Лf7! 44. g5 Cd8 45. Крe2.



Кульминационный момент. У белых небольшой пространственный перевес, у черных плохой слон, остаются, естественно, в силе и отмеченные ранее факторы, однако и у черных имеются свои козыри, а именно: не совсем хорошее положение короля белых и слабость полей в их лагере. Все же общая оценка остается для белых несколько более благоприятной в связи с тем, что слабость пешки d5 по-прежнему продолжает оставаться определяющим позиционным фактором. Следовательно, черным нужно было придерживаться неторопливой, выжидательной тактики (причины необходимости именно такой линии поведения будут подробно объяснены в следующей главе). Следовало играть 45. . . Фe6! 46. Крd2 Фf5, что вынуждало белых к ходу 47. Фe2, и борьба была бы в самом разгаре. Однако вместо этого черные, видимо оценив свою позицию как полностью равную, а может даже и лучшую (кроме этого, естественно, мог иметь место и просчет чисто тактического характера, но это уже другой разговор — мы исследуем стратегические моменты), резко бросаются вперед.

45. . .C : g5? 46. Л : b6 Фa3 47. Крd2! Ce7 48. Лb7 Л : a4.

К явно проигранной позиции приводило черных 48. . . Фd6? 49. Л7b5 Л : b5 50. ab!

49. Ф : d5.

Проигрывало 49. К : a4? из-за 49. . .Фd3+ 50. Крc1 Ca3+ или 50. Крe1 Ch4+.

Зато после взятия пешки на d5 (она упоминалась очень часто, а теперь упоминается в последний раз) позиция черных моментально рассыпается. Оценку можно произвести мигом: мощный центр, открытая линия «b», неудержимые проходные — все у белых, да еще и материальные приобретения не за горами. Окончание партии понятно без комментариев.

49. . .Лa5 50. Ф : c4 Лh5 51. Крd3 Фa8 52. Фe6 Фa3? 53. Лd7 Лhf5 54. Лb3! Фa1 55. Л : e7 Фf1+ 56. Крd2. Черные сдались.

Партия, делающая честь как победителю, так и побежденному.

Защита Грюнфельда
СМЫСЛОВ — САБО
Гастингс, 1954/55

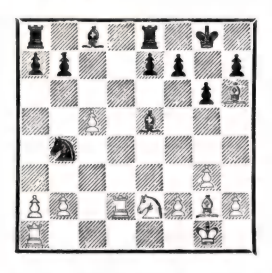
1. c4 Kf6 2. Kf3 g6 3. d4 Cg7 4. g3 0—0 5. Cg2 d5 6. cd K : d5 7. 0—0 c5.

Ход как ход, и то, что его последствия будут ощущаться на протяжении всей партии, не должно бросить на него тень.

8. e4.

В случае 8. dc Ka6 черные успешно разрешили бы все дебютные проблемы.

8. . .Kf6 9. e5 Kd5 10. dc Kb4 11. Kc3 K8c6 12. Фе2 Фd3 13. Лd1 Ф : e2 14. K : e2 K : e5 15. K : e5 C : e5 16. Ch6 Лe8 17. Лd2.



Белые фигуры координируют свои действия несколько лучше черных, кроме того, белые овладели линией «d». Однако координация черных фигур тоже может быть налажена, да и за линию «d» черные могут побороться. Эти позиционные факторы отнюдь не определяют преимущества белых сейчас и в будущем. И все же перевес на стороне белых, небольшой, но устойчивый. Определяющим позиционным фактором в данной партии является пешечное преимущество белых на ферзевом фланге.

17. . .Kc6 18. Kf4 Cf5 19. Лae1 Cg7?

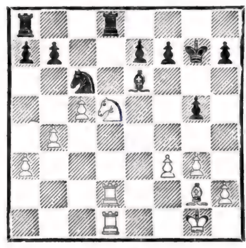
Принципиальная ошибка. Черные не учитывают того обстоятельства, что определяющим признаком данной позиции является пешечное преимущество белых на ферзевом фланге. Слон e5 — именно та фигура, которая в данном случае хорошо выполняет функции защитника ферзевого фланга от надвигающейся угрозы. А чем силен слон h6? Только тем, что он «действует на нервы» черному королю. Однако это не тот случай, когда следовало так сильно беспокоиться за судьбу короля. Ходом 19. . .f6 черные убивали двух зайцев: защищали своего активного слона e5 и обеспечивали своему королю выход в центр. Итак: 19. . .f6 20. Лed1 Лad8 21. Kd5 Kpf7 22. Ce3! (В. Смыслов приводит следующий вариант: 22. a3 e6 23. Kb4 с инициативой у белых. Однако значительно сильнее за черных 22. . .Cg4 23. f3 Ce6 24. f4 Cd4+! 25. Л : d4 K : d4 26. Л : d4 Лd7, и непонятно, что делать белым) 22. . . e6 23. f4 Cb8 24. Kc3 Л : d2 25. Л : d2 Лd8. У белых имеется определенное преимущество, но шансы черных на ничью весьма велики.

20. C : g7 Kp : g7 21. a3 g5.

Когда нормальная игра ничего хорошего не сулит, надо резко менять содержание борьбы. В данном случае черным стоило ценой жертвы пешки активизировать свою позицию. Это достигалось путем 21. . . Лad8 22. C : c6 bc 23. Л : d8 Л : d8 24. Л : e7 g5. Хотя у белых имелась бы при этом лишняя пешка, но за счет того, что слон черных активнее коня белых, шансы на ничью

у черных сохранялись. А вот после хода в партии дела черных медленно, но верно ухудшаются.

22. Kd5 Лed8 23. Лed1 Cg4 24. f3 Ce6 25. b4.



Несколько беззаботная игра черных привела к тому, что белые осуществили свою основную идею — создали опасную пешечную цепь на ферзевом фланге. После соответствующей подготовки она будет готова к дальнейшему продвижению. Черные противопоставить этому ничего не могут. Практически судьба партии решена, белым надо только проявить аккуратность.

25. . .h6.

Вряд ли могла устроить черных позиция после 25. . . Лd7 26. Kf4 Л : d2 27. K : e6+ fe 28. Л : d2.

26. Kpf2 Лd7 27. Kc3 Л : d2+ 28. Л : d2 Лd8 29. Л : d8 K : d8 30. f4.

Все идет как по маслу.

30. . .gf 31. gf Cb3 32. Kpe3 Kpf6 33. b5 e5.

Ход 33. . .Kpe6, как указал Смыслов, опровергается посредством 34. c6 Kpd6 35. b6! K : c6 36. C : c6.

34. Ke4+ Kpe6 35. c6!

Любопытный момент. Лишь этот ход отмечен восклицательным знаком в комментациях Смыслова. А почему не было восклицательных знаков раньше? Видимо, потому, что ходы белых были простые, ясные и незатейливые. Но это та самая простота, которая дорого стоит. Думается, что большого восклицательного знака заслуживает умение Смыслова оценить позицию и наметить план дальнейшей игры.

35. . .ef+ 36. Kp : f4 bc 37. Kc5+ Kpd6 38. K : b3 cb 39. h4 Kc6 40. C : c6 Kp : c6 41. Kpg4! b4 42. ab Kpb5 43. Kd4+. Черные сдались ввиду 43. . .Kp : b4 44. Kc6+ и 45. K : a7.

Мы видели на примере этих партий, как важно уметь отличить главное от второстепенного.

Во многих партиях красной нитью от начала до конца проходит какая-то тема, но не всегда, конечно, одному из партнеров удается правильно определить эту тему. Иногда за определяющий позиционный фактор принимается что-то внешне похожее, и этот мираж оказывает лишь отрицательное воздействие.

Дебют Рети

ЛАРСЕН — ДОННЕР

Бевервейк, 1960

1. g3 e5 2. Cg2 d5 3. Kf3 Cd6 4. 0—0 Ke7 5. c4.

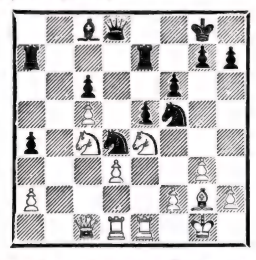
Подробный анализ дебюта не входит в нашу задачу. Отметить можно лишь то обстоятельство, что игра Б. Ларсена до определенного момента не очень впечатляет.

5. . .c6 6. d3 0—0 Kbd2 Kd7 8. e4 de.

«Заслуживало внимания 8. . .d4 с намерением на 9. Kh4 ответить 9. . .Kc5 10. Фe2 g5» (*Б. Ларсен*). Дело, однако, в том, что поле d4 черные не хотели занимать пешкой.

Оно предназначается для другой цели.

9. К : е4 Сс7 10. b3 Ле8 11. Cb2 Kf5 12. Ле1 Kf8 13. Фd2 f6 14. Лad1 Ке6 15. b4 а5 16. b5 Cb6 17. bc bc 18. Фс1 а4 19. с5 Са5 20. Сс3 Ле7 21. С : а5 Л : а5 22. Kfd2 Ked4 23. Кс4 Ла7.



Создалась крайне интересная позиция. Вся игра черных была направлена на достижение одной лишь цели: укрепление коня на поле d4. Можно ли считать позицию этого коня именно тем определяющим позиционным фактором, который дает право оценить свою позицию как лучшую? Ни в коем случае. Причины столь категорического заключения требуют объяснения. Тем более что еще Тарраш говорил, что конь, стоящий в центре, гарантированный от нападения неприятельских пешек и защищаемый своими, сильнее слона и почти равен ладье.

Итак, равен ли данный конь ладье? Конь, стоящий на черном поле, обстреливает белые поля, но ни на одно из них в обозримом будущем ступить не может (имеются в виду прыжки вперед, назад он может отступить, но что толку?), а следовательно, несмотря на внешне красивое положение, особых хлопот белым он не доставляет. Более того, этот конь приносит массу неудобств черным, которые возятся с ним, как с писаной торбой. Объективная оценка этой позиции: примерное равенство. Белые кони практически не хуже черных, да и остальные фигуры белых при деле. У белых слаба пешка d3, у черных — с6. Пешка с5 скорее сила, чем слабость. Почему же черные должны стоять лучше?

24. f4 Се6?

Следовало продолжать 24. . .ef, но черных гипнотизирует злополучный конь d4, которого они никак не хотят лишать пешечной поддержки.

25. fe fe 26. Kph1.

Белые могут позволить себе даже и эту профилактику.

26. . .Cd5 27. Лf1.

Итак, черные сами создали себе слабость — пешку е5, а теперь еще белые начинают захват линии «f». Чаша весов склоняется в пользу белых.

27. . .Ле6 28. Лf2 Лf7 29. Лdf1 С : с4.

Грозило 29. Kg5.

30. dc Kh6 31. Л : f7 К : f7 32. Фd1!

Этот сильный ход подчеркивает основной минус позиции черных — слабость белых полей. В данный момент совершенно очевиден перевес белых. Определяющим фактором сейчас и в дальнейшем будет являться именно слабость белых полей в лагере черных. Кроме того, имеются и другие факторы, действующие в пользу белых: лучшая координация их фигур, пространственный перевес, меньшее количество слабых пешек и т. д.

32. . .Фа5 33. Фh5 Фс7 34. Ch3 Лh6?

Ладья сама себя выключает

из игры. После правильного 34. . .Ле7 черные могли еще оказывать сопротивление.

35. Фg4 Лg6 36. Фd1 Фа7 37. Фb1! Кg5 38. Фb6! Фа8 39. К : g5 Л : g5 40. Фс7 h6 41. Лb1. Черные сдались.

«Но что мне действительно хочется сделать в связи с настоящей партией, это спросить: зачем черный конь находился на d4?» *(Б. Ларсен)*. Да, в данном случае это был явно не «конь Тарраша». Сила любой фигуры определяется, сообразуясь с конкретными обстоятельствами. Любое правило следует применять творчески, не забывая о возможных исключениях.

Какой вывод можно сделать на основании всех трех партий, которые мы только что видели? Умение уловить тенденцию развития событий, умение ухватиться за такую «позиционную зацепку», которая в конечном итоге определит исход сражения,— в этом залог успеха.

Глава четвертая
Оценка и выбор правильного плана

Очевидно, что «равные положения приводят при правильной игре опять-таки к равным положениям» *(Эм. Ласкер)*. Основание для атаки имеет лишь сторона, обладающая преимуществом. Глубоким философским выводом В. Стейница, сделанным им на основании всей своей теории, является следующий: *владеющий преимуществом должен атаковать под угрозой потери своего преимущества*. Итак, владеющий преимуществом должен атаковать, другая сторона при этом должна защищаться. Эти действия в данной ситуации единственно правильные.

Отличие атакующей игры от защитной долго объяснять не надо: если атакующая сторона обычно стремится к нагнетанию напряжения и сохранению как можно большего числа фигур, то защищающаяся — к уменьшению напряжения и упрощению позиции. Весь вопрос состоит лишь в том: кто должен считать, что он имеет преимущество? Определяется это на основании оценки позиции. Итак, сначала объективная оценка, а потом выбор правильного плана.

Помимо объективной оценки существуют два вида отклонения от правильной линии — переоценка и недооценка своей позиции. Кроме того, существует и неправильная оценка каких-либо важных позиционных факторов при более или менее правильной общей оценке. Остановимся на всех этих моментах по отдельности. Начнем с переоценки позиции.

НОВОТЕЛЬНОВ — БОНДАРЕВСКИЙ
Москва, 1951

Наличие в данном случае изолированной пешки никого ввести в заблуждение не может. Черные имеют возможность продвинуть ее, захватить пространство в центре, создать давление по линии «е». Определяющим позиционным фактором и является пространственный перевес черных, очевидный после их следующего хода.

12. . .d4.

Что теперь делать белым? Правильным решением был бы переход в защиту. В самом деле, позиция их несколько хуже, но еще далеко не проиграна. Что же надо делать защищающейся стороне? В большинстве случаев стараться разменять побольше фигур, а в нашем примере эта рекомендация тем более подходяща.

Дело в том, что пространственный перевес черных создан за счет большой активности их фигур (пешка d4 без их помощи ничего не стоит), поэтому в данном конкретном случае именно размены фигур уменьшают значение такого фактора, как пространственный перевес.

13. К : b6 ab 14. a3.

Пока все правильно.

14. . .h6 15. Cf4?

Решающая ошибка. Белые играют так, как будто у них ничуть не хуже. Если бы они сыграли по позиции — 15. С : f6, их шансы на успешную защиту представлялись бы вполне реальными. И. Бондаревский указал, что после 15. . .Ф : f6 у черных отличная игра. Видимо, он имел в виду то, что уже после 15 ходов на стороне черных определенное преимущество. Однако это преимущество не носило бы решающего характера и при точной игре белых могло бы постепенно сойти на нет, в то время как после неудачного хода в партии оно очень скоро приобрело именно решающий характер. После ходов 15. С : f6 Ф : f6 могло бы случиться, например, следующее: 16. Фd2 Лfd8 17. Фf4 (продолжение политики разменов) 17. . .Ф : f4 18. gf d3 19. ed Л : d3 20. Ке5, и белые стоят не хуже. Конечно, на 16-м ходу черные могли избрать и другие продолжения — 16. . .Лfe8 или 16. . .Cd5, но и тогда белые в состоянии держать пусть чуть худшую, но вполне обороноспособную позицию.

15. . .Cd5!

Тактика на службе стратегии. 16. e3 проигрывает из-за 16. . .g5! 17. Ce5 К : e5 18. К : e5 С : g2 19. Кр : g2 Фd5+ 20. Кf3 g4.

16. Кe1.

Сейчас и в дальнейшем трудно посоветовать белым что-либо лучшее.

16. . .С : g2 17. Кр : g2 Лe8 18. Лc2 Фd5+ 19. f3.

После 19. Кpg1 Фh5 у черных также ясное преимущество.

19. . .Лe7 20. Кd3 Лae8 21. Cc1 Фb3.

Уже грозит 22. . .Ф : c2.

22. Лe1 Кd5 23. Кf2 Кe3+ 24. С : e3 Л : e3.

Все-таки размен слона на коня состоялся. Но слишком поздно.

25. Лd2 Фd5 26. Кd3 Кa5 27. Кpf2.

Белые мужественно защищаются, но от них уже мало что зависит.

27. . .Кс4 28. Лс2 Л3е7 29. Фс1 Ке3 30. Лс8 Фh5 31. Крg1 Фh3 32. Л : е8+ Л : е8 33. Кf4 Фd7 34. Фd2 g5 35. Кg2 Кс4 36. Фс2 Фе6 37. Крf2.

На 37. Лс1 могло последовать 37. . .Ке3 38. К : е3 Ф : е3+ 39. Крf1 d3.

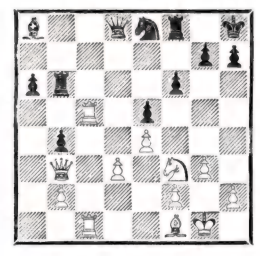
37. . .b5 38. Лd1.

Не выдержав напряжения борьбы, белые допускают просмотр. Впрочем, защищаться им было нелегко.

38. . .Фh3 39. Крg1 Ф : g2+. Белые сдались.

Какой вывод напрашивается из этой партии? Белые неправильно оценили позицию и в результате отказались от необходимого размена на f6, то есть неправильная оценка позиции привела белых к поражению.

ЛЫСЕНКО — КАПЛУН
Киев, 1984



Важным признаком данной позиции является слабость белых полей в лагере черных, хотя немаловажное значение имеет и открытая линия «с», занятая белыми ладьями. У черных тоже свои плюсы — пешечное большинство на ферзевом фланге, хороший плацдарм для коня (поле d4); у них нет особых слабостей, если не считать опять же белых полей. Диагональ а2—g8 находится под контролем белых, и это определяет их перевес. Впрочем, перевес этот не так уж существенен, и если бы черные, объективно оценив позицию, избрали бы правильный план, тогда события не развивались бы столь плачевным для них образом. Для этого нужно было сделать хороший защитительный ход 26. . . Фd7, отнимающий у белого слона поле h3. В дальнейшем черные могли бы перевести слона на с6, полностью консолидируя позицию. Конечно, белые не сидели бы сложа руки и пытались бы, используя линию «с», не позволить черным консолидироваться. Однако это было бы не так просто, например: 27. Лс8? Сс6 или 27. Л1с4 Фе6! Но...

26. . .Кd6?

Черные считают, что у них все нормально и помышляют уже о немедленном захвате инициативы. Конь рвется на d4, но вопрос в том, нужен ли он там.

27. Сh3.

Отныне слабость белых полей в лагере черных становится определяющим позиционным фактором. Вторым важным моментом является линия «с». Черные не имеют никаких контраргументов. Тот факт, что их конь попадет на d4, не играет никакой роли. Позицию можно оценить как явно лучшую для белых. А ведь еще ход назад у них был значительно меньший перевес. Такова цена неудачного хода черных в частности, такова цена их неудачного плана в целом.

27. . .Фе8.

Все в том же бодром стиле.

28. Кh4 Лb8.

Сразу 28. . .Kb5 не проходило из-за 29. Лс8.

29. Лс7!

Белые идут навстречу замыслам черных и дают возможность коню с темпом направиться на d4.

29. . .Kb5 30. Cd7 Kd4.

Небольшой тактический трюк, который оказывается бесполезным.

31. Фd1.

После этого хода все проясняется. Конь d4 стреляет в пустоту (кстати, хороший пример ложноактивной фигуры, напоминающей такого же коня из партии Ларсен — Доннер в предыдущей главе), а все фигуры белых расположились на редкость гармонично.

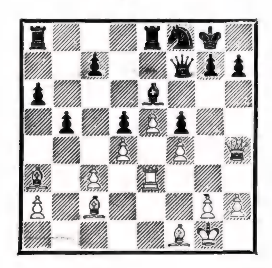
31. . .Фf7 32. Фg4 Лb7 33. Ce6!

Вот и решающий удар. Тактически он вполне обоснован, а о стратегическом обосновании мы уже знаем.

33. . .Л : c7 34. Л : c7. Черные сдались. На 34. . .Ф : c7 следует 35. Kg6+! hg 36. Фh4×.

Надо сказать, что переоценка (как и недооценка) возможна не только в отношении позиции в целом, но и в отношении отдельных стратегических факторов. Рассмотрим следующий пример.

ФОРГАЧ — ДУРАС
Гамбург, 1910



Каждая из сторон имеет в этой позиции свои плюсы и минусы. Все же белые стоят несколько лучше за счет наличия двух слонов, некоторого пространственного перевеса и возможности надвижения пешек на королевском фланге. В свою очередь у черных есть возможность проявить активность на ферзевом фланге путем надвижения своих пешек. Если бы черные ходом 19. . .Kd7 подготовили продвижение c7—c5, то они имели бы вполне удовлетворительную позицию. Проявлять активность на ферзевом фланге им следовало постепенно. Вместо этого черные, переоценив свои шансы на ферзевом фланге и недооценив слабость своей пешки c7, решили форсировать события.

19. . .Kg6 20. Фf2 a5? 21. Cb1 Лab8 22. g4 b4.

Последовательно продолжая свою линию.

23. cb ab 24. Cc1 Ke7 25. Лg3 Лec8 26. Фc2 g6 27. g5.

В результате необоснованной активности черных на ферзевом фланге создалась такая ситуация, что им уже ничего не остается, как пожертвовать пешку «с».

27. . .c5 28. dc d4 29. Фd2!

Просто и сильно. Мало того что у белых уже лишняя пешка, у них еще и лучшая позиция.

29. . .Cc4 30. Лe1 Фd5 31. a3! b3.

Меньшим злом являлось 31. . .Ф : c5, пытаясь удержать довольно безрадостный эндшпиль после 32. ab Ф : b4 33. Ф : b4 Л : b4 34. Ca3 Лb7 35. Cd3!

32. Cb2 Kc6 33. h4 Kpf7.

После этого хода черные

проигрывают чуть ли не форсированно. Шансы на спасение оставлял ход 33. . .Ф : с5.

34. е6+ Крg7 35. h5 Ле8 36. Лgе3 Крf8 37. hg!

Заключительную часть партии белые проводят превосходно.

37. . .de 38. gh Кре7 39. Л : е3!

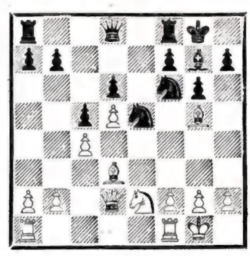
На взятие ферзя последует 40. Сf6+.

39. . .Лf8 40. Ф : d5 С : d5 41. h8Ф Л : h8 42. Сf6+ Крf8 43. С : h8, и белые вскоре выиграли.

Мы рассматривали сейчас позиции с бо́льшим или меньшим преимуществом одной из сторон, а теперь рассмотрим позиции примерно равные. Какую линию следует проводить в равных позициях? Пытаться путем накопления незначительных преимуществ изменить позицию в свою пользу. Ходы при этом желательно делать плотные, без крайней необходимости не делать резких ходов. Во всем, и в первую очередь в оценке, соблюдать чувство меры.

В следующем примере белые переоценили свою позицию и решили проявить активность там, где в этом не было необходимости.

САБО — ФИШЕР
Лейпциг, 1960



13. f4?

С идеей дальнейшего продвижения этой пешки и атаки по линии «f» после ее возможного вскрытия. Однако у белых не было никакого перевеса, и поэтому столь резкая игра на выигрыш приводит к противоположному результату. После правильного 13. Кс3 обе стороны имели бы свои козыри. У белых больше пространства, а черные, несмотря на слабую пешку d6, в перспективе могли бы рассчитывать на контригру на ферзевом фланге. При случае там могла бы вскрыться линия «g», да и диагональ а1—h8, находящаяся под контролем черных, также имеет немалое значение.

13. . .К : d3 14. Ф : d3 h6 15. Сh4 Ле8.

Теперь уже ясно, что к благоприятным факторам, действовавшим в пользу черных, добавилось еще несколько: линия «е», слабые черные поля в лагере белых, явная нескоординированность сил белых. Таким образом, у черных уже реальное преимущество.

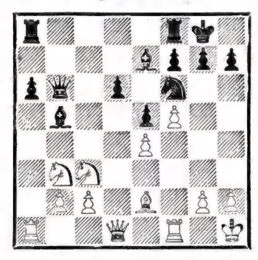
16. Лае1 Фb6 17. С : f6 С : f6 18. f5 g5 19. b3 Фа5! 20. Лс1?

Более упорное сопротивление оказали бы белые после 20. Фb1!, но на конечном результате это скорее всего не отразилось бы.

20. . .Ф : а2 21. Лс2 Ле3! 22. Ф : е3 Ф : с2 23. Крh1 а5 24. h4 а4. Белые сдались.

Интересен и следующий пример.

УНЦИКЕР — ФИШЕР
Варна, 1962



17. С : b5.

В данной ситуации ошибочный размен. Менять надо было коня на слона. После 17. К : b5 ab 18. Фd3 создавалась примерно равная позиция, в которой каждая из сторон имела бы свои плюсы, а разноцветные слоны сильно повышали шансы на ничейный исход. Делая ход в тексте, белые имели в виду дальнейший размен коней на d5, что и случилось в партии, однако возникшую после этого позицию они оценили неправильно. По-видимому, белые считали, что обладание пунктом d5 и слабость белых полей в лагере черных — это такие позиционные факторы, которые обеспечат им как минимум равенство. Но на самом деле эти факторы явно второстепенные, и белые их переоценили. Судьбу партии решат другие моменты.

17. . .ab 18. Кd5 К : d5 19. Ф : d5 Ла4!

В этом все дело. Перевес оказывается на стороне черных, так как они захватывают линию «а», создают давление на слабую пешку е4 и доминируют по черным полям.

20. с3 Фа6 21. h3 Лс8 22. Лfe1 h6! 23. Крh2 Сg5 24. g3?

Деморализация. Следовало играть 24. Лаd1, хотя и в этом случае у черных лучшая игра.

24. . .Фа7! 25. Крg2 Ла2 26. Крf1.

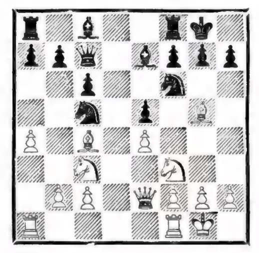
Или 26. Л : а2 Ф : а2 27. Ле2 Л : с3!

26. . .Л : с3!

Белые сдались ввиду 27. Л : а2 Лf3+ 28. Кре2 Лf2+ 29. Крd3 Ф : а2 30. Ла1 Ф : b2 31. Ла8+ Крh7.

Приведя несколько примеров на тему переоценки, мы переходим к другой крайности, также отрицательно влияющей на выбор и проведение правильного плана,— недооценке своей позиции.

ЭВЕНСОН — АЛЕХИН
Киев, 1916



Черные при прочих равных условиях достигли несколько более гармоничного расположения фигур, но это еще не дает основания оценить их позицию как лучшую.

11. Кe1.

«Белые без достаточной нужды переходят к защите. Сыграв 11. Лаd1 в связи со сдвоением ладей по линии «d», они уравнивали игру» *(А. Алехин)*.

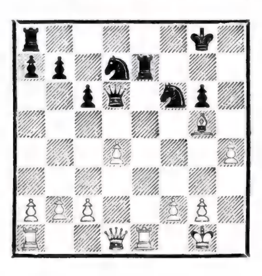
Вряд ли только боязнью сильного противника можно объяснить неуклюжий и робкий ход белых. Безусловно, имела место и неправильная оценка позиции. Ведь объективно оценив позицию как примерно равную, белые не стали бы так быстро уходить в глу-

хую защиту. Дальнейшее развитие событий очень поучительно. Белые проиграли, не сделав ни одной сколько-нибудь существенной ошибки. Игра Алехина настолько сильна и логична, что комментарии не требуются.

11. . .Ке6 12. Се3 Kd4! 13. Фd1 Лd8 14. Kd3 Се6 15. С : е6 К : е6 16. Фе1 Лd7! 17. f3 Лаd8 18. Cf2 Kh5 19. Ke2 с5! 20. b3 Khf4! 21. Ке : f4 К : f4 22. К : f4 ef 23. с3 Фе5 24. Ла2 Лd3 25. Лс2 b6 26. Фс1 Фе6! 27. Фb1 Cf6 28. b4 с4! 29. Фс1 g5! 30. h3 Се5 31. Фа1 h5 32. а5 g4! 33. ab ab 34. Ch4 f6 35. Се1 g3! 36. Фа6 Фс6! 37. Фа3 b5 38. Фb2 Фb6+ 39. Крh1 Лd1 40. Лс1 Фе3 41. Ла1 Л : а1 42. Ф : а1 Фе2 43. Лg1 Лd1 44. Фа8+ Крg7 45. Фа7+ Крg6 46. Фе7 Ф : е1 47. Фе8+ Крg5 48. Фg8+ Крh4. Белые сдались.

Вы, конечно, уже обратили внимание на то, что все позиции, исследуемые в этой и предыдущих главах, характеризуются абсолютным материальным равенством. В следующем примере белые имеют три пешки за коня. И хотя материал этот разноименный, но можно считать, что и в этом примере на доске материальное равенство.

ТАЛЬ — БОТВИННИК
Москва, 1960



Это и есть та самая партия, о которой упоминалось в самом начале первой главы. Позиция на диаграмме относится к числу трудных для оценки. Белые, раздосадованные тем, что прямой атаки у них не получилось, считали свою позицию чуть ли не проигранной.

20. Фd3.

В случае 20. Л : е7 Ф : е7 21. h5 Фf7! черные перехватывали инициативу.

20. . .Крg7 21. Фg3?

«Делая этот ход, я был искренне уверен в том, что он плох, но почему-то считал все другие продолжения еще хуже. По сути дела, однако, белые и сейчас стоят совсем неплохо. Им нужно было только решиться на заранее намеченное 21. f4! и после 21. . .Лае8 играть 22. Ле5!» *(М. Таль).*

Теперь ничего хорошего не сулит черным 22. . .с5 23. с3 cd 24. cd К : е5? 25. fe Л : е5 26. С : f6+. В любом случае позиция белых не хуже.

А вот после избранного Талем продолжения белые попали в полосу затруднений. Видимо, он не видел за доской последних ходов приведенного варианта, просто не дошел до них в своих расчетах, так как считал свою позицию худшей, и это оказало парализующее действие на его игру.

21. . .Л : е1+ 22. Л : е1 Ф : g3.

Нет ли противоречия между тем, что написано в первой главе (Ботвинник считал, что ферзей надо сохранить), и тем, что мы сейчас видим? Конечно, нет, потому что «за удовольствие разменять ферзей белые заплатили слишком дорогой

ценой, так как их основная надежда — использование пешечного превосходства на королевском фланге — угасла» (*М. Таль*).

23. fg Лf8! 24. c4 Kg4 25. d5 cd 26. cd Kdf6 27. d6 Лf7 28. Лc1 Лd7 29. Лc7 Kpf7 30. C : f6 K : f6 31. Kpf2 Kpe6 32. Л : d7 Kp : d7.

Дальнейшая игра не относится к теме этой книги. Черные и в дальнейшем играли хорошо и через 26 ходов победили.

Однако достаточно примеров ошибочной оценки, давайте посмотрим и на положительные примеры, которые могут служить образцом для подражания. Начнем с партии основоположника теории позиционной игры.

Защита Нимцовича
СТЕЙНИЦ — ЭНГЛИШ
Вена, 1882

1. d4 e6 2. c4 Cb4+ 3. Kc3 Kf6 4. Фb3 Kc6 5. Kf3 d5 6. e3 0—0 7. a3 C : c3+ 8. Ф : c3.

За четверть века до рождения В. Рагозина играется защита, которую он подробно изучил и ввел в турнирную практику на солидной научной основе. Вот так и происходит процесс преемственности идей различных поколений.

8. . .Ke7.

В наше время лучшими считаются 8. . .a5 или 8. . .Cd7.

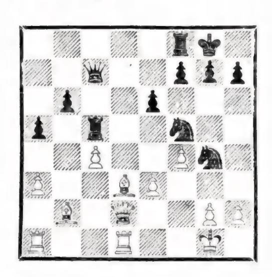
9. Cd3.

Здесь и на следующем ходу следовало играть b2—b4.

9. . .b6 10. 0—0 a5 11. b3 Ca6 12. Kd2 Лc8 13. Лd1 c5 14. dc Л : c5 15. Cb2 dc 16. K : c4 Фc7 17. Фd2 Kg4 18. f4 C : c4!

В своей книге «Вопросы современной шахматной теории» (1956) И. Липницкий прокомментировал этот ход так: «Сейчас не каждый бы отважился на такой ход, но 75 лет назад, когда еще не ведали «проблемы двух слонов», с легким сердцем отдавали слона за коня, лишь бы это было хорошо».

19. bc Kf5!



Когда черные решились пойти на эту позицию (а решились они, естественно, заранее, быть может даже на 12—13-м ходу), они оценивали ее как примерно равную. Сомнительно, чтобы в тот момент они уже видели конкретный вариант, тактически подтверждающий правильность оценки: 20. e4 Лd5! 21. cd Фc5+ 22. Kpf1 K : h2+ 23. Kpe2 Kg3+, и мат следующим ходом. Тактическое обоснование правильной оценки часто находится в последний момент и как бы случайно. Все же в этом есть глубокая закономерность. В данной конкретной позиции белые имеют двух мощных слонов, что является, конечно, немаловажным позиционным фактором. Однако черные фигуры расположены весьма гармонично, они имеют в своем лагере всего только одну слабость (пешку b6), в то время как у белых большинство пешек — реальные или потенциальные слабости. Таким образом, преимущество

двух слонов нейтрализуется вышеупомянутыми, действующими в пользу черных факторами. Следовательно, если белые попытаются необоснованно нарушить равновесие, то у черных должен найтись достойный ответ.

20. Cd4!

В. Стейниц на высоте. Объективно рассудив, что у белых нет ни малейшего перевеса, он делает надежный ход, лишаясь преимущества двух слонов, зато консолидируя позицию.

Интересен следующий момент. Не лучше ли было пойти 20. Лe1, что недвусмысленно указывало на агрессивные замыслы белых; ведь консолидировать позицию, согнать черных коней с хороших стоянок и при этом сохранить своих дальнобойных слонов — серьезная заявка на победу. Итак, 20. Лe1 Лd8 21. h3 Kf6 22. Ce5 Фd7 23. Лad1 Л : c4 или 22. e4 Kd6! (плохо для черных 22. . .Kd4? 23. C : d4 Л : d4 24. e5! Фd8 25. Лd1!) 23. Ce5 Фc6. В том и другом случае шансы на стороне черных. Сомнительно, чтобы Стейниц скрупулезно считал эти варианты (а они только видимая часть айсберга). Скорее всего к правильному ходу привела его объективная оценка, подкрепленная, естественно, расчетом основных вариантов.

После 20-го хода белых партнеры согласились на ничью, что, видимо, объясняется их усталостью — партия игралась в 30-м туре. Наиболее вероятным продолжением борьбы могло быть 21. . .K : d4 22. ed Лc6 23. h3 Kf6. У белых слаба пешка d4, у черных b6. В целом шансы сторон примерно равны.

Сейчас мы увидели поучительный пример объективной оценки позиции со стороны обоих партнеров. И все же если вы внимательно просмотрите примеры, приведенные в этой книге, то обратите внимание на то, что доказательство многих истин ведется по принципу «от противного», то есть: «эта оценка была неправильной, а вот на самом деле...» и т. д. Что делать, в борьбе даже двух сильных мастеров ошибки неизбежны, так как проблемы, которые они ставят друг перед другом, порой очень сложные. И если встречаются такие партии, где игра, как говорится, идет «в одни ворота», то причиной этого зачастую является не столько сильная игра одного, сколько слабая игра другого. Если же оба играют грамотно, по позиции, объективно оценивают возникающие в ходе борьбы ситуации, то партия или заканчивается вничью или... все же кто-то ошибается.

Встречаются, правда, и примеры другого типа, когда оба партнера играют хорошо и практически безошибочно, и тем не менее борьба завершается победой одного за счет каких-то нюансов, еле видимых тонкостей, но чаще всего — в результате большего мастерства в оценке позиции. Такие партии, когда не сделавшего заметных ошибок противника принуждают уйти в защиту и затем постепенно переигрывают, хотя он отчаянно защищается, не так уж часто встречаются. Тем интереснее и поучительнее они для нас.

Сицилианская защита
ГОРТ — ФИШЕР
Пальма-де-Мальорка, 1970

1. e4 c5 2. Kc3 d6 3. Kf3 a6 4. g3 Kc6 5. Cg2 Cg4! 6. h3 C : f3 7. C : f3 g6 8. d3 Cg7 9. a4.

Комментаторы советовали вместо этого 9. Cg2. Но что было бы, если бы белые пошли 9. Cg2 и проиграли? Тогда, наверное, посоветовали бы 9. a4.

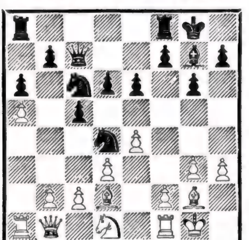
9. . .e6 10. Cg2 Kge7 11. 0—0 0—0 12. Ce3 Фa5 13. Cd2 Фc7 14. Фb1.

Заслуживало предпочтения 14. Фc1. Теперь на 14. . . Kd4 белые могут ответить 15. Ле1 с дальнейшим 16. Ке2.

14. . .Kd4 15. a5.

И сейчас возможно было 15. Ле1, однако белые считают, что помешать продвижению b7—b5 для них важнее.

15. . .Kec6 16. Kd1.



Игру белых в дебюте можно назвать несколько вычурной, но во всяком случае не слабой. Если у черных и есть сейчас перевес, то он носит настолько неуловимый характер, что как-то даже не верится в возможность черных претендовать на победу. Конечно, черные несколько лучше стоят в центре, но ведь у белых нет сколько-нибудь заметных слабостей. Р. Фишер играет строго по Стейницу. Первым делом он пытается вызвать в лагере белых хоть какие-нибудь ослабления. Фраза о накоплении мелких позиционных преимуществ и дальнейшем преобразовании их в более существенные и длительные встречалась в той или иной интерпретации уже не раз. Однако мало где можно так наглядно увидеть сам процесс этого явления, как на протяжении ближайших ходов данной партии. Внимание! На ваших глазах будет происходить преобразование.

16. . .c4! 17. dc Ke5 18. Ce3 K : c4 19. Ла4 Лас8.

Критическая позиция. Черные расположили свои силы идеально и создали ряд угроз. Разумный ход за белых найти непросто.

20. C : d4.

Похоже на то, что ничего лучшего не было; с другой стороны, этот размен является позиционной уступкой. Ведь теперь у активного чернопольного слона черных отсутствует оппонент.

20. . .C : d4 21. Фa2.

Помимо всего прочего начинают возникать трудности с пешкой a5. Кто бы мог подумать, что она так скоро станет слабостью?!

21. . .Cf6!

Ход не сразу и понятный. Смысл его выяснится скоро.

22. c3 Cd8!

Вот где собака зарыта! Выясняется, что пешка a5 (Фишер предвидел это, когда оценивал перспективы развития событий) сыграла роковую роль для белых в этой партии. Они вынуждены делать свой следующий ход, однако после него пешка c3 становится хронически слабой.

23. b4 Cf6.

Позиционный перевес черных принял настолько реаль-

ные очертания, что П. Трифунович, комментировавший партию, посчитал эту позицию технически выигранной. Бесспорно, после того как внимательно проанализируешь дальнейшее течение борьбы, именно такое впечатление и складывается. Но в момент, когда Фишер делал этот ход, он не знал, какие именно ходы будут сделаны в дальнейшем. Для того чтобы считать свою позицию выигранной, он должен был быть уверенным в том, что сможет создать еще какую-нибудь слабость в позиции белых, так как одной слабости для выигрыша может не хватить. Уверенность в том, что ему удастся это сделать, и есть правильная оценка хода событий.

24. Ле1 Лfd8 25. Фе2 Крg7 26. Ла2 h5! 27. h4.

Думаю, что В. Горт сделал этот ход без большой охоты, но делать было нечего. Оценка позиции после 27. f4 h4 28. g4 e5 29. f5 Cg5 не вызывает больших сомнений.

27. . .Фd7 28. Крh2 Ке5 29. Лс2 Кg4+ 30. Крh1 Лс7.

Подкупающая простота. Кажется, что черные фигуры сами направляются туда, куда надо.

31. Сh3 Ке5 32. Ке3.

Понятно желание белых увести коня с этой неудобной стоянки, но все же идти на это пока не стоило. Следовало вернуться слоном назад на g2. Впрочем, в такой позиции советовать значительно легче, чем играть. Совершенно ясно, что и после 32. Cg2 белым было бы нелегко удержать эту позицию.

32. . .Фа4 33. Лb1 Кс4! 34. Ла2 Фс6.

Вот и вторая слабость! Пусть появилась она всего на мгновение и тут же будет надежно защищена, но, отражая угрозу этой пешке, белые будут вынуждены разменять коней, что приведет к падению пешки с3.

35. К : с4 Ф : с4 36. Ф : с4 Л : с4 37. b5.

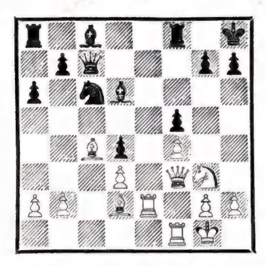
Белые борются до конца, стремясь создать противнику максимальные затруднения в реализации достигнутого материального перевеса.

Впрочем, эндшпильная техника Фишера выше всяких похвал.

37. . .С : с3 38. ba ba 39. Лb6 Л : е4 40. Л : а6 Ле1+ 41. Крh2 d5 42. Лс6 Ла1! 43. Л : а1 С : а1 44. а6 Cd4 45. Лс2 Крf6 46. f4 Лb8 47. Ла2 Са7 48. Cf1 Кре7 49. Крg2 Крd6 50. Cd3 Лb3 51. Се2 f6 52. Лd2 Ла3 53. Cd3 Се3 54. Лd1 Ла2+ 55. Крf3 Cd4 56. g4 Ла3! 57. Крg2 Се3 58. Крf3 Сс5 59. Крg3 е5 60. fe+ fe 61. Крg2 hg 62. С : g6 Л : а6 63. Крg3 Кре6 64. h5 Се3 65. Кр : g4 Ла4+ 66. Крf3 Сh6 67. Лb1 е4+ 68. Крg3 Ла3+ 69. Крg4 Кре5 70. Лb8 Ла1 71. Ле8+ Крd4 72. Крf5 Лf1+ 73. Кре6 е3. Белые сдались.

В предыдущих примерах мы видели правильную оценку позиции и создание на ее основе плана игры в примерно равном и несколько лучшем положениях, теперь на очереди пример иного свойства.

НИМЦОВИЧ — РУБИНШТЕЙН
Дрезден, 1926



Когда говорят о взаимодействии фигур, координации их действий, имеют в виду все наличные силы, а не какие-то отдельные группы фигур. И тем не менее *одна фигура стоит плохо — позиция плохая.* Этот постулат Тарраша, понимаемый творчески, помогает в оценке позиции именно в связи с понятием «координация».

Чтобы оценить позицию на диаграмме, полезно будет сравнить между собой некоторые одноименные фигуры противников. Разница в силе слонов c4 и c8 очевидна. Другие легкие фигуры на первый взгляд не отличаются по силе друг от друга. Однако если у слона d6 не видно особенных перспектив (в основном из-за собственной пешки d4, которая ему сильно мешает), то слон d2 при случае может развить бурную деятельность. То же и с конями. Для коня c6 трудно придумать хорошее занятие даже при большом воображении, в то время как конь g3 стоит плохо лишь в данный момент.

Бросается в глаза и то обстоятельство, что белые заняли открытую линию «e». Этот фактор явится одним из определяющих и в дальнейшем, однако на стороне белых в перспективе и другой важный фактор — лучшая координация их фигур. Все это дало возможность А. Нимцовичу поставить правильный диагноз: белые имеют большое позиционное преимущество.

Но что они могут предпринять, чтобы максимально активизировать свои силы? Очевидно, начинать надо с коня. По всей вероятности, рассуждая примерно таким образом, Нимцович и нашел свой блестящий маневр.

18. Kh1!

Конь отступил назад, но цель его впереди — поле g5.

18. . .Cd7 19. Kf2 Лae8 20. Лfe1 Л : e2 21. Л : e2 Kd8.

Плохо 21. . .Лe8 из-за 22. Фd5!

22. Kh3 Cc6.

Занятный вариант получался в случае 22. . .Лe8. Могло последовать 23. Фh5! Л : e2 24. Kg5! h6 25. Фg6 hg 26. Фh5×.

23. Фh5 g6 24. Фh4 Kpg7 25. Фf2!

Инициатива белых нарастает. Как ни странно, но иногда и ходы назад бывают активными.

25. . .Cc5 26. b4 Cb6 27. Фh4.

Точнее было 27. Фe1! На 27. . .Ce4 белые могли бы ответить 28. Kf2! с выигрышем пешки.

27. . .Лe8 28. Лe5! Kf7.

В ответ на 28. . .h6 Нимцович приводит такой вариант: 29. g4! fg 30. f5! Ф : e5 31. f6+ Ф : f6 32. Ф : h6×.

29. C : f7 Ф : f7 30. Kg5 Фg8 31. Л : e8 C : e8 32. Фe1! Cc6 33. Фe7+ Kph8 34. b5!

Чернопольный слон белых с решающим эффектом вступает в борьбу.

34. . .Фg7.

Проигрывает сразу, но и 34. . .ab 35. Ke6 h5 36. Фf6+ Kph7 37. Kg5+ Kph6 38. Cb4! приводило к тому же результату.

35. Ф : g7+ Kp : g7 36. bc, и белые выиграли.

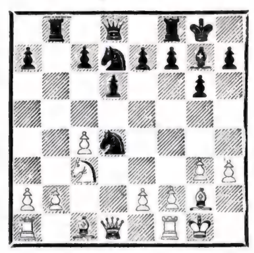
Надеюсь, что приведенные примеры наглядно показали взаимосвязь между оценкой и выбором правильного плана. Степень объективности оценки, как вы могли убедиться, часто влияет на ход партии и ее результат. Закончить главу хочется высказыванием гроссмейстера В. Горта: «Оценка позиции является отправной точкой для выбора плана и даже отдельного хода».

Глава пятая
Оценка статическая и динамическая

В практической партии оценка позиции не есть самоцель. Важно оценить и те позиции, которые будут возникать в процессе развития событий.

Мы уже говорили о том, что на объективной оценке базируется правильный план. Таким образом, оценка не является чем-то статическим, отвлеченным. Это явление динамическое, неразрывно связанное с процессом проведения в жизнь плана. Рассмотрим следующий пример. В кавычках приведены комментарии Д. Бронштейна.

НАЙДОРФ — ПЕТРОСЯН
Цюрих, 1953



12. . .c5.

«Серьезная позиционная ошибка, сущность которой читатель поймет, исходя из следующих соображений. Черные имеют открытую линию на ферзевом фланге и могут быстро вынудить ход b2—b3. Следовательно, их дальнейший план связан с движением пешки «а» и атакой пункта b3. Эта атака имеет шансы на успех, если черные поддержат пешку, когда она дойдет до a4. Чем же они могут ее поддержать? Белопольного слона нет, а у коня отнято его законное поле последним ходом черных. Понятно, что и конь на d4 долго не удержится, а белые поля на ферзевом фланге под контролем слона g2. Выходит, что для черных коней нет хороших полей. И действительно, они в дальнейшем заняли неважные позиции.

Таким образом, у черных нет перспективного плана. Они могут делать различные ходы, среди них, вероятно, будут относительно неплохие, они еще не должны проиграть партию, но у них уже нет руководящей логической нити — следовательно, положение их хуже».

Можно предположить, что черные, играя c7—c5, оценили возникающую позицию как

примерно равную. Оценка эта была статической, не учитывающей ближайших и особенно дальнейших перспектив развития событий. При этом они рассуждали примерно так: если сейчас позиция не хуже, то, делая нормальные ходы, партию не проиграешь.

Подобный подход есть один из видов догматизма. Положение черных действительно было бы не хуже, если бы их фигуры и дальше занимали бы свои позиции. Но в то время как белые еще имеют возможность улучшить расположение своих фигур, черные не смогут даже удержать свои фигуры на прежних позициях. Это касается в первую очередь коня d4, а в дальнейшем и слона g7, который в данный момент сильнее своего оппонента, но через несколько ходов будет разменян.

13. e3 Ke6 14. Фc2 a5 15. Cd2 Ke5 16. b3 Фd7 17. Kph2 Kc6 18. Лad1 Ked8 19. Ce1 Kph8.

«Черные сделали все необходимое: вызвали b2—b3, продвинули пешку на a5, но что делать дальше — неизвестно. И ничего нельзя даже посоветовать, разве что не создавать слабости и не подставлять под бой фигуры и пешки. Последние ходы черных сделаны именно по такому принципу. Между тем у белых все готово для планомерного и логического улучшения позиции на много ходов. Примерные ходы: Kc3—a4, Ce1—c3, размен слонов, f2—f4, Kph2—g2, h3—h4—h5, Лf1—h1 и т. д. Конечно, это только схема, черные не будут стоять на месте, но бесспорно, что все шансы в предстоящей борьбе на стороне белых, тем более что любая попытка пешки e7 принять участие в защите приведет к непоправимой слабости пешки d6».

20. Ka4 Фc8 21. Cc3 C : c3 22. K : c3 Фf5.

Жест отчаяния.

23. Ф : f5 gf 24. Лd5 Ke6 25. Л : f5 Kb4 26. Лh5 Kg7 27. Лh4 Kf5 28. Лf4 e6 29. Лd1 Лb6 30. Ka4 Лb8 31. Ce4 Kg7 32. Л : d6 K : a2 33. K : c5. Черные сдались.

Вернемся к позиции на диаграмме. То, что она как минимум не хуже для черных, наглядно показала партия Найдорф — Геллер из того же турнира в Цюрихе.

12. . .Лb4 13. e3 Ke6 14. Фe2 Ke5!

Черные вызывают ослабления в лагере белых.

15. f4 Kd7 16. Kd5 Лb8.

На первый взгляд у белых все в порядке. Однако в действительности им приходится прилагать большие усилия даже для удержания равновесия. Конь очень скоро оттесняется с хорошей стоянки на d5, а игра по линии «b» против пешки b3 (а она рано или поздно там будет стоять) сулит неплохие перспективы. Согласно динамической оценке позиции шансы черных несколько предпочтительнее.

17. Фc2 c6 18. Kc3 Фc7 19. Лb1 a5 20. Cd2 Kec5 21. Ke2 Фb6 22. Kph2 Лfc8 23. Cc3 C : c3 24. K : c3 Фa6.

Сильнее было бы 24. . .Фb4.

25. b3 Лb6 26. Ke4 K : e4 27. Ф : e4.

И теперь, продолжая 27. . . e6! 28. g4 d5, черные сохраняли за собой преимущество, так как они нейтрализовывали

игру белых в центре и на королевском фланге, а затем проводили бы a5—a4. В партии черные сыграли слабее.

27. . .Ле8.

По-видимому, связано с переоценкой своей позиции и потерей на некоторое время чувства опасности.

28. f5 Ke5 29. f6! Фa7.

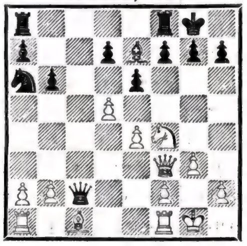
Позиция обострилась до предела. Но для нашей темы дальнейший ход борьбы не представляет большого интереса, приведем его лишь с краткими комментариями.

30. Лbd1 Лb4 (необходимо было 30. . .Фс7) **31. Фd4 c5 32. Фh4** (следовало играть 32. Фf4) **a4 33. Л : d6 ab 34. ab Л : b3 35. fe Ф : e7 36. Ф : e7 Л : e7 37. Cd5 Л : e3 38. Лd8+ Крg7 39. Лс8 Kd3 40. Лa8 Лe2+ 41. Крg1 Лd2 42. Лaa1 Kb4.** Белые сдались.

Таким образом, одна позиция — два результата. Пример статической оценки в первом случае и динамической во втором, пример ошибочного плана (а еще точнее — отсутствия плана) в первом случае и правильного плана во втором.

Важным обстоятельством при оценке позиции является умение отличить временные факторы, действующие в позиции, от постоянных.

ЛИЛИЕНТАЛЬ — КЕРЕС
Москва, 1941



Позиция черных, безусловно, заслуживает предпочтения. В их руках линия «с», фигуры их расположены лучше, большую часть ферзевого фланга они поставили под свой контроль. После очевидного хода 16. . .Cf6 перед белыми встали бы серьезные проблемы.

16. . .e5?

Видимо, черные считали, что их большая активность на ферзевом фланге решит судьбу партии, центр же можно и запереть.

17. Kd3 f6.

Следствие неверной оценки позиции. Если бы черные понимали, что преимущество упущено, они, несомненно, сыграли бы 17. . .Kc5.

18. Ke1!

«Начиная с этого момента, инициатива у белых. Так как центр заперт, то имеют силу не временные факторы (например, перевес в развитии), а постоянные. В дальнейшем белые использовали неудачное расположение черных фигур и недостаточно защищенный королевский фланг черных.

Ближайшая цель белых — развить фигуры ферзевого фланга» *(М. Ботвинник)*.

Очевидно, черные приняли временные положительные для себя факторы за постоянные, поэтому оценка позиции у них носила статический характер. Дальнейшее развитие событий показало, что плюсы, имеющиеся у черных, постепенно сошли на нет и белые прочно захватили инициативу. —

18. . .Фa4 19. b3 Фa5.

Не лучше было и 19. . . Фd4 из-за 20. Kc2.

20. Kg2 Cc5 21. Ce3 Лac8 22. C : c5 Ф : c5.

Черные не чувствуют всей опасности своего положения. Играют роль и воспоминания о былом преимуществе. Линия «с» в конечном счете достанется белым, поэтому лучше было сыграть 22. . .bc, полностью переходя в защиту, но сохраняя хорошие шансы на ее успешное осуществление.

23. Ke3 Kph8 24. Фg4 Лf7 25. Лad1 g6 26. Фe2 Kb8.

Черным все-таки пришлось уйти в защиту, но эта самая линия «с» оказывается для них роковой.

27. Лd2 Лff8 28. Лc2 Фa3 29. Kc4 Фb4 30. Лfc1 Лfd8 31. h4 Фf8 32. Ke3 Л : c2 33. Л : c2 Лc8 34. Л : c8 Ф : c8.

Отчаянные усилия черных ни к чему не приводят Ладьи разменяны, но следует завершающий удар на королевском фланге.

35. Фf3 Kpg7 36. Kg4 Фf8 37. h5! gh 38. Ke3 d6 39. Kf5+ Kpg6 40. Фc3 Ka6 41. Фc6 Kc5 42. f3 Kd3 43. Фc7 b5 44. Ф : a7. Черные сдались.

Приведенные примеры ясно показывают превосходство динамической оценки над статической.

Итак, постепенно рассмотрев, переходя от простого к сложному, различные аспекты оценки позиции, мы подошли к самым сложным моментам темы. До сих пор мы имели дело с позициями, где было материальное равенство, поэтому предмет нашего исследования изучался, так сказать, в чистом виде. Сейчас на очереди позиции с нарушенным материальным равновесием.

Глава шестая

Позиции с нарушенным материальным равновесием

В позициях, где материальное равенство нарушено, оценку бывает дать еще труднее, чем в позициях материального равенства, так как к чисто позиционным факторам добавляются еще и другие аспекты.

Хорошо на этот счет сказал И. Бондаревский, имея в виду позицию, в которой белые выиграли две пешки: «Сейчас у белых две лишние пешки, но борьба еще продолжается, так как в действиях белых фигур нет необходимой гармонии. Так часто бывает, когда добиваешься материального перевеса. И это понятно — ведь в процессе выигрыша материала позиционные соображения отходят на второй план и координация боевых сил нарушается. Весь вопрос в том, насколько нарушается. Являются ли недостатки в расположении фигур трудноноправимым делом или нет? Надо в таких случаях тщательно учитывать все возможные ресурсы для консолидации сил. Если ресурсы достаточны, то материальный перевес в конце концов приводит к победе».

Данное высказывание применимо, естественно, как в случае выигрыша или проигрыша материала, так и в случае позиционной жертвы. В случае жертвы главным является следующий вопрос: что перевесит?

Те позиционные преимущества, которые получила сторона, пожертвовавшая материал, или то материальное преимущество, которое получила противоположная сторона. Произвести оценку такой позиции, руководствуясь лишь позиционными факторами, трудно, необходимо как-то сравнить между собой материальные силы и позиционные факторы. Так как вещи эти по своей сути трудносопоставимые, то помимо расчета большую роль в оценке подобных позиций играет интуиция.

И все же неверно предполагать, что для оценки позиций с нарушенным материальным равновесием не существует никаких общих положений, так сказать, «материально-стратегического свойства». Они есть, но их разработка находится еще в самой начальной стадии (в отличие от солидной базы позиционных законов, рассмотренных в предыдущих главах). Многие из них применяются нами неосознанно (так же как до Стейница на практике применялось множество позиционных законов). Нередко шахматист жертвует за инициативу (а под инициативой можно подразумевать именно наличие каких-то позиционных преимуществ) пешку или качество, прекрасно осознавая, что за материальные уступки он получил достаточный позиционный эквивалент. Г. Каспаров высказал мнение, что позиция коня на f5, как правило, компенсирует недостающую пешку. А вот слова Р. Фишера: «У белых преимущество двух слонов, иначе говоря, на полпешки больше».

Думается, что многие гроссмейстеры в своих оценках позиций с нарушенным материальным равновесием полагаются не только на интуицию или расчет, но и на другие закономерности. Поэтому необходимо внимательно изучать в комментариях больших мастеров именно такого рода высказывания, и вы получите большую пользу.

Понятно, что любому совету надо следовать творчески; вспомните, какую злую шутку сыграл с черными конь d4 в партии Ларсен — Доннер. Они приняли его за знаменитого «коня Тарраша», а на деле имели с этим конем одни неприятности.

Однако приступим к рассмотрению практического материала. Сначала остановимся на различных позиционных жертвах и оценке позиций, возникающих в результате этих жертв.

В следующей партии черные пожертвовали пешку и получили за нее целый ряд позиционных преимуществ: пространственный перевес, лучшую координацию фигур, преимущество в развитии.

Английское начало
ПОЛУГАЕВСКИЙ — БРОНШТЕЙН
Ленинград, 1971

1. c4 c5 2. Кf3 Кf6 3. Кc3 d5 4. cd К : d5 5. g3 g6 6. Фb3 Кb4 7. Кe4 Сg7!

Конкретный подход к делу. В партии Полугаевский — Фурман, сыгранной несколькими месяцами раньше, черные не решились на жертву пешки. После 7. . .b6 8. Сg2 Сe6 9. Фc3 f6 10. a3! Кd5 11.

Фс2 Кd7 12. d4 белые получили лучшую позицию.

Исходя из него черные пожертвовали пешку? Ход 7. Ке4 был несколько необычным, а необычную игру обычным способом опровергнуть трудно. Нужны экстренные меры.

8. К : с5 Фа5 9. а3 К4с6!

Итак, создалось положение, которое мы попробуем оценить. Но предварительно отметим невозможность хода 10. К : b7 из-за 10. . .Фb6. Следовательно, выбор у белых невелик. Или отступление конем назад или его защита. Что касается оценки, то после правильного ответа 10. Ке4 оценить позицию можно было бы как неясную, но с примерно равными шансами. Почему черные имеют более или менее достаточную компенсацию за пожертвованную пешку? Потому что они явно опередили белых в развитии. Взять хотя бы слона c1. Перспективы его активизации весьма туманны. Надо делать и рокировку, а за это время (два темпа!) черные еще более усилят свою позицию. Таким образом, главная задача белых сейчас — любой ценой (пусть даже ценой возврата пешки назад) закончить развитие. Этой цели отвечал ход 10. Ке4 и далее, смотря по обстоятельствам, 11. Кс3 или 11. h3. Последний ход очень важен, так как в ряде вариантов черные угрожают стандартным маневром Сс8—g4 : f3 с последующим Кd4.

10. Фс4.

Объективно льет воду на мельницу черным, поскольку допускает марш черной пешки «b», после которого черные получают пространственный перевес сначала на ферзевом фланге, а потом и в центре.

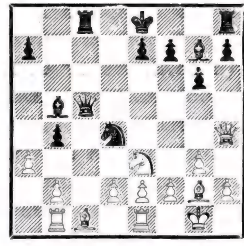
10. . .b5! 11. Фh4 b4 12. Кd3 Ка6 13. Сg2 Сd7 14. 0—0 Лс8 15. Кde1.

Такие ходы делают не от хорошей жизни, но что-либо лучшее предложить трудно.

15. . .Кс5 16. Кс2 Кb3 17. Лb1.

После 17. аb Фb5 положение белых внушает серьезные опасения.

17. . .Фс5 18. Ке3 Кcd4 19. К : d4 К : d4 20. Ле1 Сb5.



Картинная позиция. Преимущество черных в развитии и перевес в пространстве, а также лучшая координация фигур имеют слишком явный характер. В связи с этим можно сказать, что за пожертвованную пешку у черных более чем достаточная компенсация.

21. аb Фd6.

Возможно, что лучше было 21. . .Ф : b4 22. Кd5 Фd6 23. d3 Лс2.

22. Сf1?

Важный момент. Необходимо было играть 22. d3! В случае 22. . .К : е2+ 23. Л : е2

Ф : d3 24. Kd5 Ф : e2 25. Ce3 дела черных были бы неважными. Лучшим ответом за них был ход 22. . .Ф : b4, на что последовало бы 23. Kpf1. Сказать, что белые могут уверенно глядеть в будущее, было бы преувеличением, но во всяком случае это было бы меньшим из зол.

22. . .0—0 23. Фe4 e6 24. b3 f5 25. Фf4 e5.

В довершение всех бед еще и подавляющее преимущество черных в центре. Впрочем, позиционные преимущества уже трансформируются в нечто вполне материальное.

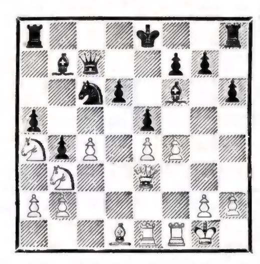
26. Фg5 C : e2! 27. Cg2.

Если 27. C : e2 K : e2+ 28. Л : e2, то 28. . .Фd3.

27. . .Cd3 28. Лa1 e4 29. Kc4 Фd7 30. Cb2 C : c4 31. C : d4 C : d4 32. bc C : a1 33. Л : a1 Л : c4, и вскоре белые сдались.

Не менее распространенным видом жертв за инициативу (или же за позиционные преимущества) является жертва качества. Оценка позиций, возникающих в результате этого стратегического приема, представляет большой интерес.

ГЕЛЛЕР — КОТОВ
Рига, 1958



18. Kb6 ef!

Черные практически вынуждены к этому ходу. В результате они остаются без качества, однако за эту потерю они получают достаточную позиционную компенсацию.

19. K : a8 C : a8 20. Ф : f4 C : b2.

Оценим возникшую позицию. Пешка за качество не является достаточным материальным эквивалентом, однако позиционные факторы явно в пользу черных. У них нет явных слабостей, их чернопольный слон в данный момент практически не слабее ладьи, черные имеют пешечный перевес на ферзевом фланге, что может позволить им образовать опасную проходную. В целом позиция черных заслуживает предпочтения.

21. c5 Ce5 22. cd C : d6 23. Фh4 0—0 24. Kph1 Ce5 25. Kd2 Cc3 26. Лe2 Kd4 27. Лef2 Cc6 28. Ch5 f6 29. Kf3 Cb5.

Еще сильнее было 29. . . K : f3 и затем 30. . .a4.

30. Лd1 Kc6 31. Фg4 Фc8 32. Лd5 Cc4 33. Ф : c8 Л : c8 34. Cg4 C : d5.

Необходимо и дальше было поддерживать напряжение, что достигалось ходом 34. . .Лc7! После 35. Лc5 Cf7 с последующим маршем черного короля в центр черные сохраняли лучшие шансы. Видимо, лучшим ходом за белых являлось 35. Лd7, но и в этом случае ничью надо было делать именно им. Теперь же позиция быстро уравнивается.

35. ed Ka7 36. C : c8 K : c8 37. Лe2 Kpf7 38. Лe6 a4 39. Лc6 Ke7 40. Лc7 Kpe8 41. d6 Kf5 42. a3! K : d6 43. ab Kb5 44. Лc5 a3 45. Л : b5 a2 46. Лa5 a1Ф+ 47. Л : a1 C : c1, и партия вскоре закончилась вничью.

Большим специалистом по данному стратегическому приему являлся Т. Петросян.

СПАССКИЙ — ПЕТРОСЯН
Москва, 1969

30. . .Лс4!

Эту жертву черные долго и тщательно готовили.

31. Фd3.

В случае 31. С : с4 dc 32. Фс2 Лс8 за пожертвованное качество черные имеют две связанные пешки и двух мощных слонов. Добавим к этому слабость белых полей и ненадежное положение короля белых, и станет ясно, что за взятие ладьи белые заплатили бы слишком дорогой ценой.

31. . .Ле8 32. Cf3 Cb4 33. Са3 С : а3 34. Л : а3 Kd6 35. Ле1 f5!

Хотя этим ходом и ослабляется пункт е5 в лагере черных, белые не могут это использовать. С другой стороны, пешка f5 сыграет в дальнейшем важную роль в атакующих действиях черных.

36. Лаа1 Ке4+ 37. С : е4 fe 38. Фb1 Фd7 39. Ла2 Лес8 40. К : с4.

Чтобы хоть было за что страдать.

40. . .dc 41. d5.

Белые правильно понимают, что при спокойной игре шансов на спасение не оставалось, например: 41. . .с3 42. Лс2 Лс4 43. Фb3 Фg4 44. Л : с3 Фf3+ 45. Kpg1 Ф : g3+ 46. Kpf1 Фf3+ 47. Kpg1 Cd5 48. Лес1 Ф : е3+! с выигрышем.

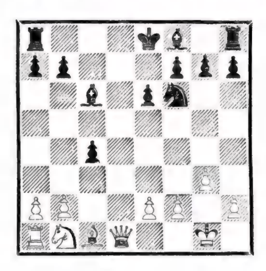
Решающим фактором, обеспечившим черным победу, явилась слабость белых полей в лагере белых.

41. . .С : d5 42. Лd1 с3!

Остальное ясно без слов.

43. Лс2 Фh3 44. Лg1 Фg4 45. Kpg2 Фf3+ 46. Kph2 Ф : е3 47. f5 Фс5 48. Лf1 b4 49. f6 b3 50. Лcf2 с2 51. Фс1 е3 52. f7+ Kpf8 53. Лf5 b2 54. Ф : b2 с1Ф 55. Ф : g7+ Kp : g7 56. Лg5+, и белые сдались, не дожидаясь ответа противника.

Интересной разновидностью позиционной жертвы является жертва ферзя за ладью и легкую фигуру. В одном из модных вариантов Каталонского начала подобная жертва — обычное явление. После ходов **1. d4 Kf6 2. с4 е6 3. g3 d5 4. Cg2 dc 5. Kf3 с5 6. 0—0 Кс6 7. Фа4 cd 8. К : d4 Ф : d4 9. С : с6+ Cd7 10. Лd1 Ф : d1+ 11. Ф : d1 С : с6** возникает интересующая нас позиция.



Практика показала, что в большинстве партий черные успешно решали свою задачу (то есть не проигрывали), а изредка даже и выигрывали. Примерно такое же число побед и на стороне белых, словом общий счет, можно сказать, примерно равный А много ли вариантов, где черные добивают-

ся такого почетного результата?

Неужели в самом деле ферзь уже ничего не значит? Приглядимся к позиции внимательнее. Материальный перевес белых значителен, так как практически они имеют ферзя за ладью и легкую фигуру, пешка не в счет, так как при желании белые могут всегда ее отыграть. Однако на все надо будет тратить время, а еще и ферзевый фланг не развит, да и слон на большой белой диагонали как-то действует на нервы. Если прибавить к этому возможный марш черной пешки по линии «h», то может даже показаться (в соответствии с динамической оценкой положения), что шансы черных лучше. Видимо, подобная переоценка шансов противника привела белых к импульсивной игре в партии Зильберштейн—Рашковский (Новосибирск, 1976). Последовало: **12. Фc2 h5 13. h3 Лc8 14. Кc3 a6 15. Сg5 Сe7 16. e4 b5 17. e5 Кd5 18. С : e7 К : e7 19. Кe4 С : e4 20. Ф : e4 Кd5.**

Белые изо всех сил стремились отразить как реальные, так и мнимые угрозы и ставили своей целью при этом разменять все, что можно. Где-то в районе 12—13 ходов они должны были представить себе примерные контуры возникшей позиции. Оценили ее они ошибочно. Сейчас становится ясно, что, несмотря на материальный перевес, белые вынуждены безучастно наблюдать за развитием событий, не имея никакой возможности помешать дальнейшей активизации черных фигур. Если бы на доске оставались еще какие-нибудь легкие фигуры, шансы белых были бы лучше, чем в данной ситуации. Не всегда хороши размены даже при материальном преимуществе.

21. Лc1 0—0 22. Крg2 g6 23. a3 c3!

Практически завершает борьбу. Дальнейшая стадия игры может быть названа стадией реализации громадного позиционного перевеса. Между прочим, и в материальном плане (если говорить о реальной силе фигур) у черных никак не хуже, так конь d5 — это именно тот самый конь, который равен ладье.

24. bc Лc4 25. Фb1 Лfc8 26. Фb2 К : c3 27. h4 Крg7 28. Фd2 Кd5 29. Лa1 Лc2 30. Фe1 Л8c3 31. Крg1 Лf3 32. Лd1 Лfc3 33. Лa1 Крf8 34. Фd1 Лc4 35. Фd3 Крg8 36. Фd1 Крg7 37. Фe1 Л2c3 38. Фd2 Лa4 39. Фb2 Лac4 40. Фd2 Крh7 41. Лa2 Лa4 42. Фb2 Лd4 43. Лa1 Лdd3 44. Лc1 Л : a3 45. Лc8 Лac3 46. Лa8 Лd1 47. Крg2 Лdc1 48. Фa2 Кe3+ 49. Крf3 Кg4, и черные выиграли.

Значительно сильнее играли белые в другой партии, однако и в ней имела место характерная особенность данной ситуации: размены не ухудшали позицию черных. Итак, посмотрите на предыдущую диаграмму. Партия Каспаров — Андерссон (Никшич, 1983) протекала следующим образом:

12. Кd2 b5 13. a4 Сe7 14. ab С : b5 15. К : c4 0—0 16. b3 Лfd8 17. Фc2 Лdc8!

Черные собираются путем простого марша пешки «a» до

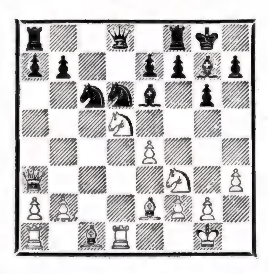
поля a4 снять напряжение на ферзевом фланге.

18. Ca3 C : a3 19. Л : a3 h6 20. Фc3 C : c4 21. bc Лc7 22. Фd4 Лac8.

Тот самый случай, когда можно пожалеть о том, что в шахматах не существует «победы по очкам». Материальный перевес невозможно реализовать. При оценке любой позиции этот фактор тоже необходимо учитывать. У. Андерссон и дальше играет очень точно.

23. Лa4 Лd7 24. Фa1 Лdc7 25. Фa2 Ke4 26. Л : a7 Л : c4 27. Фb2 Kf6 28. Фb7 Лf8 29. f3 Лd4 30. Фe7 Лdd8 31. Kpf2 Лa8 32. e4 Л : a7 33. Ф : a7 e5. Ничья.

Некоторые позиции бывают настолько иррациональными, что на основании каких-либо статических признаков оценить их совершенно невозможно. Только учет различных динамических факторов и обостренная интуиция могут помочь в их оценке. Следует сказать, что хотя эти позиции могут встречаться и при материальном равенстве, но чаще все же они встречаются при нарушенном материальном соотношении. Классическим примером подобного рода является партия Найдорф — Рагозин (Стокгольм, 1948).



17. . .K : e4! 18. Kf6+ K : f6 19. Л : d8 Лf : d8.

Как оценить эту позицию? Ферзь за ладью, коня и пешку обеспечивает белым материальный перевес. Однако черные стоят значительно активнее, что видно не только из факта захвата ими линии «d» и комплекса центральных полей, но в первую очередь из-за лучшей координации их фигур и затруднений белых с развитием ферзевого фланга. В целом шансы сторон находятся в динамическом (весьма шатком) равновесии.

Если рассматривать перспективы развития событий, оперируя именно динамическими факторами (то есть через призму динамической оценки), то приходится признать, что перед белыми стоят даже более трудные задачи. По-видимому, им придется где-нибудь отдать назад часть приобретенного материала, чтобы погасить активность черных, но надо суметь выбрать для этого подходящий момент. А в условиях напряженной борьбы сделать это бывает не просто.

20. Cd2 Ke4 21. Ce3 Kd6!

Естественно, что черные заинтересованы в поддержании как можно более высокого напряжения.

22. Лc1 Kf5 23. Cf4 Cd5 24. Cc4 C : c4 25. Л : c4 e5 26. Cg5?

Решающая ошибка. Белым пора было отдать себе отчет в том, что надо уже как-то спасаться. Предложенный В. Смысловым ход 26. Л : c6 давал им реальные шансы на ничью, хотя, конечно, для этого белым надо было еще основательно потрудиться.

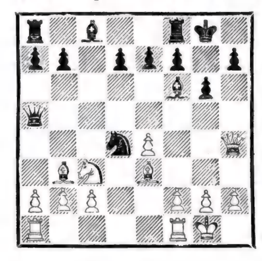
Упустив эту возможность, белые проигрывают медленно,

но верно, так как активность черных фигур с каждым ходом все нарастает.

26. . .Лd1+ 27. Крh2 h6 28. Лс1 Лd7 29. Се3 е4 30. Ке1 Лаd8 31. Сс5 Се5+ 32. g3 Лd2 33. Лс2 С : g3+ 34. Крg2 Се5 35. Крf1 Л : с2 36. К : с2 Лd1+ 37. Кре2 Лb1 38. b4 Лb2 39. Крd1 Лb1+ 40. Крd2 Сf6! 41. С : а7 Ке5 42. Фа4 Кf3+ 43. Кре2 Кg1+. Белые сдались ввиду варианта 44. Крd2 Кf3+ 45. Кре2 Кd6 46. Фd7 Кg1+ 47. Кре3 Лd1.

А вот еще один яркий пример.

НЕЖМЕТДИНОВ — ЧЕРНИКОВ
Командное первенство РСФСР, 1962



12. Ф : f6!

Фантазия Р. Нежметдинова была безграничной. Но и она опиралась на оценку. Стратегическим обоснованием этой блестящей жертвы является отсталость черных в развитии и слабость черных полей в районе расположения их короля.

12. . .Ке2+ 13. К : е2 еf 14. Кс3 Ле8.

После этого хода черные сталкиваются с большими трудностями. Заслуживало внимания 14. . .d5!, после чего возникала крайне неясная игра. У белых, кроме очевидного 15. К : d5, имелся еще и ход 15. Сd4!, кстати сказать, рассматривавшийся Нежметдиновым. Анализ конкретных вариантов крайне интересен и должен доставить вам, уважаемые читатели, большое удовольствие. Я приведу лишь один из возможных вариантов: 15. Сd4! Се6 16. еd Сf5 17. С : f6 b5 18. d6 Се6 19. Се7 b4 20. Ке4 с неясной позицией.

Но почему же черные избрали пассивный ход ладьей? Вряд ли они не понимали опасности своей позиции. Но они, безусловно, не чувствовали всей опасности, не предвидели, что по мере развития событий позиционные факторы, и сейчас уже действующие в пользу белых, будут все более благоприятными для них. В общем, черные переоценили свои защитные ресурсы, положившись на то, что в какой-то момент можно будет «откупиться». Однако такого момента не представилось.

15. Кd5 Ле6 16. Сd4 Крg7 17. Лаd1 d6 18. Лd3 Сd7 19. Лf3 Сb5 20. Сс3! Фd8 21. К : f6! Се2.

Нельзя 21. . .С : f1 из-за 22. Кg4+ Крg8 23. С : е6.

22. К : h7+! Крg8.

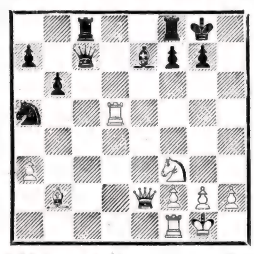
Если 22. . .Кр : h7, то 23. Л : f7+ Крh6 24. С : е6 С : f1 25. Сd2+ g5 26. Сf5 Фh8 27. h4.

23. Лh3 Ле5 24. f4! С : f1 25. Кр : f1 Лс8 26. Сd4! b5 27. Кg5 Лс7 28. С : f7+ Л : f7 29. Лh8+ Кр : h8 30. К : f7+ Крh7 31. К : d8 Л : е4 32. Кс6 Л : f4+ 33. Кре2. Черные сдались.

Сплошь и рядом активность одной из сторон приобретает такой характер, что позиционная жертва логически вытекает из оценки позиции. Это находится в полном соответствии

с лозунгом «Имеющий преимущество обязан атаковать». В самом деле, если все силы расположены идеально, каждая фигура выполняет максимальный объем работы, налицо очевидные позиционные плюсы, то можно сказать, что в позиционном плане дальше улучшать позицию невозможно. Тогда конфликт разрешается путем жертвы.

КАСПАРОВ — ПОРТИШ
Никшич, 1983



21. С : g7!!

Комментируя эту жертву (ее можно определить как интуитивную позиционную жертву), Г. Каспаров высказался в том смысле, что сначала он не видел, какую полезную роль в предстоящей атаке сможет сыграть слон, а потом понял, что лучшая роль слона — пожертвовать собой. Позиция черного короля при этом непоправимо ухудшается, что в конце концов и решает судьбу партии.

Были ли у белых позиционные основания для этой жертвы? Безусловно. Ведь их позиционное преимущество носило подавляющий характер: доминация в центре, лучшая координация фигур, необеспеченное положение черного короля, пространственный перевес и т. д. Кроме того, конь черных а5 именно тот конь, про которого З. Тарраш говорил, что конь на краю доски — позор.

21. . .Кр : g7 22. Ке5! Лfd8.

Остальные ходы быстро проигрывали.

23. Фg4+ Крf8 24. Фf5! f6.

Или 24. . .Сd6 25. Фf6! Кс4 26. Кg6+ Крe8 27. Лe1+ Крd7 28. Лe7+ Крc6 29. Л : c7+ Кр : c7 30. Ф : f7+ Крb8 31. h4 с выигрышем (*Г. Каспаров*).

25. Кd7+ Л : d7 26. Л : d7 Фс5 27. Фh7 Лс7 28. Фh8+!

Обходя коварную ловушку: 28. Лd3? Ф : f2+!! 29. Кр : f2 Сс5+ 30. Крg3 Л : h7 31. Л : f6+ с примерно равной позицией.

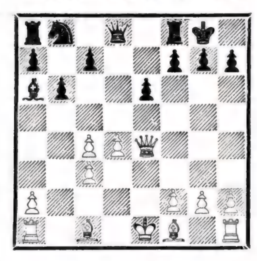
28. . .Крf7 29. Лd3 Кс4 30. Лfd1! Ке5?

Несколько более упорным было 30. . .Сd6! 31. Лd5! Фс6 32. h4 с перевесом у белых *(Г. Каспаров)*.

31. Фh7+ Крe6 32. Фg8+ Крf5 33. g4+! Крf4 34. Лd4+ Крf3 35. Фb3+. Черные сдались.

Позиции с нарушенным материальным соотношением не обязательно характеризуются чьим-либо очевидным материальным перевесом. В следующем примере материальное соотношение нарушено незначительно, можно сказать на полпешки.

ПОРТИШ — ФИШЕР
Санта-Моника, 1966



Белые сознательно шли на эту позицию, полагая, что единственный приемлемый ход черных — 11. . .Kd7. После 12. Cd3 Kf6 13. Фh4 у белых все в порядке, так как наличие двух слонов, которые могут занять активные позиции, вполне компенсирует недостатки пешечного расположения.

11. . .Фd7!!

Гром среди ясного неба!

12. Ca3.

«Благоразумнее было 12. Cd3 f5 13. Фe2 Kc6, хотя и тогда позиция белых была хуже» (*Р. Фишер*).

12. . .Лe8 13. Cd3 f5 14. Ф : a8?

«Неправильная оценка позиции. Белым следовало избежать соблазна и отступить — 14. Фe2. Пешку c4, хотя она и оставалась слабой, можно было спасти. После же хода в партии ее участь решена» (*Р. Фишер*).

Решена участь пока только пешки, но с ее падением незавидной будет судьба белых вообще. Почему же все-таки столь сильный шахматист, как Л. Портиш, допустил такую явную ошибку в оценке позиции? Объяснение может быть только одно — он слишком верил в силу двух ладей и пренебрег при этом тщательным учетом позиционных факторов, считая, что ничью он как-нибудь сделает. Такой абстрактный расчет в данном случае себя не оправдал.

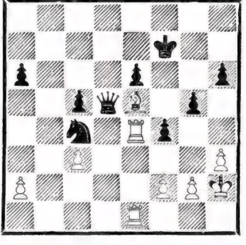
14. . .Kc6 15. Ф : e8+ Ф : e8 16. 0—0 Ka5 17. Лae1 C : c4.

Этот ход не упускает преимущества, однако еще лучше было 17. . .Фa4! Фишер приводит далее следующий вариант: 18. Cb4 C : c4 19. C : c4 K : c4 20. Л : e6 a5 21. Ce7 Kd2! 22. Лfe1 Ke4 23. f3 Ф : a2! с выигрышем.

18. C : c4 K : c4 19. Cc1.

Разница в силе коня и слона видна теперь весьма наглядно.

19. . .c5 20. dc bc 21. Cf4 h6! 22. Лe2 g5 23. Ce5 Фd8 24. Лfe1 Kpf7 25. h3 f4 26. Kph2 a6 27. Лe4 Фd5!



Обратите внимание на положение белого слона. Не раз приходилось видеть, как в своих расчетах какой-нибудь шахматист довольствовался тем, что занимал слоном (а чаще конем) одно из центральных полей, считая, что там эта фигура стоять плохо не может. Особенно это касается тех случаев, когда данную фигуру нельзя прогнать пешкой. Однако, оценивая расположение каждой фигуры конкретно, нельзя признать, что внешне активный слон приносит белым пользу. Поэтому следует всегда помнить о том, что красивая позиция фигуры не всегда свидетельствует о ее силе.

28. h4.

Ничего хорошего не сулило белым и 28. Л4е2 f3! 29. gf Кd2.

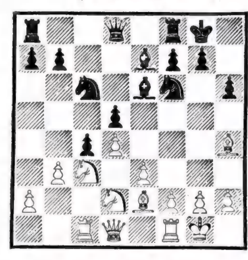
28. . .Ке3!

Заключительный удар. Еще последовало:

29. Л1 : е3 fe 30. Л : е3 Ф : а2 31. Лf3+ Кре8 32. Сg7 Фс4 33. hg hg 34. Лf8+ Крd7 35. Ла8 Крс6. Белые сдались.

В предыдущих примерах в основном мы имели дело с позиционными жертвами. Но материальное соотношение может нарушиться не только в результате жертв. Бывают и обычные материальные приобретения, отличающиеся от жертв тем, что жертву мы обычно вынуждены принять, а приобретать нас никто не заставляет. Естественно, что оценка позиции в случае возможности какого-либо материального приобретения играет очень важную роль. Так же как долгом имеющего позиционное преимущество является атака, так же его законным правом является материальное приобретение. При этом происходит трансформация видов преимущества. Если же позиционного преимущества нет, то тогда следует, как говорится, отмерить семь раз. В самом деле, за такое приобретение обычно приходится платить ценой позиционных уступок.

ОЛАФССОН — ФИШЕР
Порторож, 1958



У белых небольшой, но стабильный позиционный перевес. Определяющим фактором является слабость пешки d5, однако позиция черных достаточно прочна, и при точной игре они вполне могут не проиграть. События могли бы развиваться следующим образом: 13. . .Са3 14. С : f6 Ф : f6 15. Лb1 Сb4! 16. Фс1 С : с3 17. Ф : с3 b5 18. bc bc 19. Сf3 (вариант указан Э. Меднисом).

Однако черные, неправильно оценив позицию, прельстились возможностью выигрыша качества за пешку.

13. . .g5? 14. Сg3 Са3 15. Лс2 Кb4 16. bc К : с2 17. Ф : с2 dc 18. Кb5! Сb4 19. Кс7! С : d2 20. К : е6 fe 21. С : с4! Фе8.

В случае отхода слона d2 решало 22. Фg6+.

22. Ф : d2 Ке4 23. Фd3 К : g3 24. hg.

От пешек черных скоро останутся рожки да ножки. Слон с4 в данной ситуации не уступает по силе ладье, белые поля в лагере черных непоправимо

слабы. Король раскрыт. Материальный перевес черных (чисто формальный, так как в соответствии с динамической оценкой материальные силы белых даже превосходят силы черных) значительно уступает по своему значению тем позиционным факторам, которые действуют в пользу белых. Совершенно ясно, что в своих предварительных расчетах Фишер не дошел до этой позиции, так как оценка ее однозначна,— у белых подавляющее преимущество.

24. . .Лf6 25. Фe4 Лc8 26. Cb3 Фd7 27. Лd1 Лe8 28. f4 Фh7 29. Фe5 Фf5 30. g4! Ф : e5 31. de Лf7 32. f5.

Дело решают проходные.

32. . .Лc7 33. Лd6! Лc5 34. C : e6+ Кpf8 35. Cb3! Лc : e5 36. Л : h6 Л : e3 37. Лg6 Л8e4 38. Л : g5 Лg3 39. Лg8+ Кpe7 40. g5 Лe2 41. Cd5 Кpd6 42. Cf3 Л : a2 43. f6 Кpe6 44. Лe8+. Черные сдались.

Приведенная партия лишний раз напоминает о том, что сила фигур не является постоянной, неизменной величиной. При оценке позиции всегда надо помнить о том, что иной слон порой не слабее ладьи.

Интересен следующий пример.

НИМЦОВИЧ — КАПАБЛАНКА
Петербург, 1914

9. К : c6.

Позиция белых приятнее, все их фигуры расположены довольно гармонично, слабостей нет никаких. Конечно, преимущество белых не столь велико, чтобы считать, что настала пора приступать к решающим действиям. Солидное продолжение 9. Cg5 Cg7 10. 0—0—0 позволяло белым рассчитывать на успешное завершение развития и лучшие шансы в предстоящей борьбе. Пешка, однако, оказалась очень соблазнительной.

9. . .bc 10. Фa6 Фd7.

В случае 10. . .c5 11. Фc6+ Кd7 у белых имеется очень сильный ход — 12. Cg5! Поэтому пешку отдавать черным приходится.

11. Фb7 Лc8 12. Ф : a7 Cg7 13. 0—0 0—0.

Когда белые брали пешку, им следовало оценить создавшуюся позицию. Что можно сказать про нее? Налицо следующие динамические позиционные факторы, складывающиеся в пользу черных: перспектива занятия тяжелыми фигурами линий «a» и «b», мощная позиция слона на диагонали a1—h8, что в сумме может дать весьма неприятное для белых давление на их ферзевый фланг. Эти факторы вполне компенсируют недостающую пешку черных. Однако белые считают, что их шансы лучше.

14. Фa6 Лfe8 15. Фd3 Фe6! 16. f3 Кd7 17. Cd2.

Белые хотят получить все, ничего не отдавая взамен. В данном случае объективная оценка позиции должна была им подсказать, что пора искать упрощений, пусть даже путем уступок. Этой цели отвечал

ход 17. Cf4, чтобы в случае 17. . .Ke5 разменять слона на коня. Тогда белые сохраняли хорошие шансы на ничью.

17. . .Ke5 18. Фe2 Kc4 19. Лab1 Лa8 20. a4?

Решающая ошибка. Позиция белых с каждым ходом ухудшается, но, отдав пешку назад, они могли намного ослабить инициативу черных. Следовало продолжать 20. b3. Далее могло быть: 20. . .K : d2 21. Ф : d2 Лa3, и черные отыгрывали пешку a2.

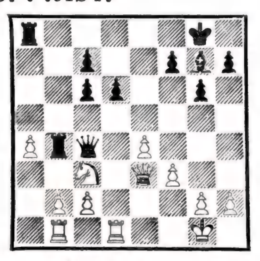
20. . .K : d2 21. Ф : d2 Фc4! 22. Лfd1 Лeb8!

Отыгрыш пешки уже не устраивает черных, которые совершенно правильно оценивают позицию в свою пользу. После 22. . .C : c3 23. Ф : c3 Ф : c3 24. bc Л : a4 у белых сохранялись шансы на ничью в четырехладейном эндшпиле.

23. Фe3.

В. Панов приводит вариант 23. Фd3 Фc5+ 24. Kph1 Лb4 25. Ke2 как единственную возможность сопротивления. Но о каком сопротивлении могла идти речь после 25. . .Л : b2 26. Л : b2 C : b2? Ведь 27. c3 Л : a4 28. Фc2 29. Л : a1 C : a1 30. Фc1 Фf2 приводит к абсолютно проигранной для белых позиции.

23. . .Лb4!

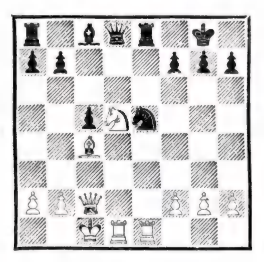


Триумф стратегии черных! Дальнейшая игра не требует комментариев.

24. Фg5 Cd4+ 25. Kph1 Лab8 26. Л : d4 Ф : d4 27. Лd1 Фc4 28. h4 Л : b2 29. Фd2 Фc5 30. Лe1? Фh5! 31. Лa1 Ф : h4+ 32. Kpg1 Фh5 33. a5 Лa8 34. a6 Фc5+ 35. Kph1 Фc4 36. a7 Фc5, и вскоре белые сдались.

Как мы уже отмечали, сторона, имеющая материальный перевес, но уступающая в позиционном отношении, часто стремится путем возвращения назад материала как-то нейтрализовать то позиционное давление, под которое она попадает. Но это удается далеко не всегда.

БЕЛЯВСКИЙ — СЕЙРАВАН
Лондон, 1984



У белых нет пешки, но позиция их очень активна.

16. Cb5.

Конечно, черные предвидели этот неприятный для себя выпад, но, идя на эту позицию, они полагали, что, пожертвовав качество (то есть практически сведя дело к позиции уже с небольшим материальным преимуществом у противника), получат определенную контригру. Оценка их была бы правильной, если бы белые это качество взяли.

16. . .Лe6.

Плохо 16. . .Cd7 из-за 17. Л : e5! Л : e5 18. C : d7.

17. Kf4 Фf6.

Сейчас в случае 18. К : e6 С : e6 у черных появлялись шансы на спасение. Но их ждет разочарование.

18. Фd2!

В позициях с подавляющим позиционным преимуществом всегда должен найтись ход, приводящий к материальным завоеваниям. Важно только иметь выдержку и не заняться «сбором урожая» раньше срока. Тогда спелый плод сам упадет к вашим ногам. Вместо жалкого качества белые сейчас приобретут чуть ли не полкомплекта материала.

18. . .g6.

Ничего лучшего не было.

19. Фd8+ Крg7 20. К : e6+ С : e6 21. Ф : a8.

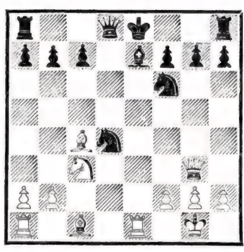
На этом можно было бы и кончить борьбу, но по инерции последовало:

21. . .С : a2 22. Фd8 Фf5 23. Сd3 Фf4+ 24. Лd2 Кc6 25. Фe8 Сe6 26. Лe4! Ф : h2 27. Л : e6 fe 28. Ф : e6 Кd4 29. Фe7+ Крh6 30. Фf8+. Черные сдались.

Все примеры данной главы объединяла одна общая черта: торжество духа (позиционных преимуществ) над материей, торжество атаки над защитой. Однако в шахматах одинаково важно все: позиционные факторы, материальные силы, умение атаковать и умение защищаться. Каждому шахматисту приходится выступать в разных ролях, и поэтому одинаково хорошо надо уметь оценить позицию, в какой бы вы роли ни оказались.

В заключение рассмотрим пример, в котором попытка пожертвовать пешку за инициативу не увенчалась успехом, так как защищающаяся сторона вовремя вернула эту пешку назад, вырвав инициативу из рук соперника.

ЛОБРОН — КАРПОВ
Ганновер, 1983



За пожертвованную пешку белые обладают целым рядом несомненных на первый взгляд позиционных преимуществ. При активном расположении фигур у них два слона, давление по линии «e», неплохие перспективы атаки на короля в случае рокировки. Однако, идя на эту позицию, немецкий шахматист не учел одного важного обстоятельства, а именно: большой силы черного коня d4. Этот конь в конечном счете парализует всю атакующую игру белых. Его мощь, пожалуй, является определяющим позиционным фактором в предстоящей борьбе.

13. . .0—0 14. Сg5 Сd6.

Естественно, нельзя было 14. . .Кc2? из-за 15. Л : e7.

15. Фh4 h6 16. С : f6 Ф : f6 17. Ф : f6 gf.

Эту позицию обе стороны должны были оценить задолго до ее возникновения. Оценка А. Карпова оказалась точнее. Он учел, что атака белых не должна быть опасной, а то обстоятельство, что пешки черных на королевском фланге оказались разбитыми, не сыграет сколько-нибудь значительной роли. Значительно важнее

тот факт, что черные при поддержке коня d4 могут образовать проходную на ферзевом фланге, используя свой пешечный перевес на этом участке доски.

18. Ле4 с5 19. Лh4 Крg7 20. Ке4 Се7 21. Кg3 f5.

Черные сознательно толкают пешку навстречу гибели, ибо понимают, что она явится той ценой, которую нужно заплатить за возможность перехватить инициативу.

22. Лh3 Cd6 23. f4 b5 24. Cd3 c4!

Вот оно, умение вовремя вернуть материал. Если бы черные цеплялись за эту пешку, то после 24. . .Крg6 25. Кh5 с4 26. Лd1! cd 27. Лd : d3 Ке2+ (27. . .Сс5? 27. Лdg3+ Крh7 29. Кf6+ Крh8 30. Л : h6×) 28. Крf2 С : f4 29. Кр : е2 могли бы и не выиграть (указано А. Карповым).

25. С : f5 Лfe8 26. Се4 Лad8 27. Лf1 b4 28. Крh1 с3 29. bc bc 30. Кf5+.

Интересный вариант приводит Карпов в случае 30. f5. Тогда могло последовать 30. . . с2 31. f6+ Крg8 32. Л : h6 с1Ф 33. Л : с1 Cf4.

30. . .К : f5 31. С : f5 Cb4 32. а3 Са5 33. g4 Ле2! 34. g5 h5 35. Л : h5 с2 36. С : с2 Л : с2, и вскоре белые сдались.

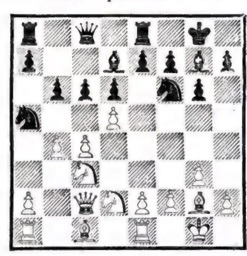
Глава седьмая

Оценка позиции и элементы психологии

Какое отношение имеет к оценке позиции психология? Подойдем к ответу постепенно. Сначала послушаем Д. Бронштейна: «Не во всякой партии удается найти такие признаки (или призраки?), чтобы сопоставить выгоды и невыгоды позиции... То ли теория не нашла еще всех признаков, которые могли бы исчерпать разнообразие шахмат, то ли есть позиции с нарушенным равновесием, где трудно их применить»

Речь, очевидно, идет об иррациональных позициях. Они тоже далеко не однородны. Иногда такие позиции возникают при равенстве сил, но значительно чаще при неравенстве. Сплошь и рядом соотношение материала настолько неравное, что кажется невероятным, как один из партнеров еще сопротивляется. И тем не менее...

ПОРТИШ — ТАЛЬ
Амстердам, 1964



Игравший черными совершенно объективно и непредвзято подошел к оценке данной позиции. Пространственный перевес белых в центре и на ферзевом фланге — надежная порука того, что позиционные факторы будут и дальше действовать в пользу белых, причем чем дальше, тем боль-

ше. Конечно, у черных есть и свои какие-то козыри, и гарантировать выигрыш белым пока еще рановато, но все же в целом позиция черных выглядит бесперспективной.

Итак, черные ясно отдают себе отчет в том, что есть два пути. Первый — кропотливая защита с проблематичными шансами на успех. Второй — отчаянный блеф, подкрепленный верой в свои способности лучше оценивать возникающие при этом иррациональные позиции.

Если бы черными играл Л. Портиш, а белыми М. Таль, то не приходится сомневаться, что был бы сделан ход 14. . . Kb7. Однако противники имели другие цвета фигур, и вот что из этого вышло.

14. . .К : с4!?

Вера Таля в то, что в необозримых осложнениях он сможет выйти сухим из воды, подкреплялась в молодые годы действительным превосходством над большинством соперников в быстроте и правильности оценки иррациональных позиций. В данном случае у него имелись к такой игре и чисто психологические основания: известно, что Портиш любит позиции более или менее ясные. Таким образом, в данном случае оценка и психологический расчет переплелись между собой.

15. К : с4 cd 16. Ka3 d4!

Последовательное продолжение своей линии. Материал при этом уже не играет никакой роли.

17. С : а8 Ф : а8 18. Kcb5! Лс8 19. Фd1 Ke4!

Заманчиво было 19. . .Kg4 (с идеей 20. . .Ke3!), однако после 20. К : d4! Са4 21. Фd2! белые отражали все угрозы.

20. f3! а6 21. К : d4 Фd5! 22. Се3 Лс3 23. Kdc2.

А вот и первая ошибка. Следовало играть 23. fe! Ф : е4 24. Cf2! При 24. . .Ch3 25 Kf3 Л : а3 26. Лс1 Сс3 27. Л : с3 Л : с3 28. Фd4 у белых хорошие шансы на выигрыш. Видимо, Портиш уже начал испытывать трудности при расчете вариантов и предпочел «наиболее надежный».

23. . .Фf5 24. g4 Фе6 25. Cd4 h5! 26. С : g7 hg.

Голова идет кругом! Надо отдать должное Талю — своей цели он достиг. Иррациональнее позицию придумать трудно.

27. Kd4.

Удивительно, но выигрыш упущен окончательно. Надо было продолжать 27. С : с3 g3 28. Фd4 gh+ 29. Kph1 Kg3+ 30. Kpg2! Фh3+ 31. Kpf2 е5 32. Ф : d6 Kf5 33. Ф : е5 Фh4+ 34. Kpg2 Фg5+ 35. Kph1 Kg3+ 36. Kp : h2 Фh4+ 37. Kpg2 Фh3+ 38. Kpf2. Но, положа руку на сердце, скажите: легко ли все это рассчитать за доской? Ход в партии кажется надежнее.

27. . .Фd5 28. fe Ф : е4 29. Kf3.

Белые считали, что все кончено, но...

29. . .Фе3+ 30. Kph1 Сс6!!

Да, издали это заметить нелегко. Теперь уже белым надо спасаться.

31. Лf1!

Проигрывало 31. Фd4 gf! 32. Ф : е3 f2+ 33. Фf3 Л : f3.

31. . .Л : а3!

В нужный момент можно вспомнить и про материал.

32. Фc1 gf 33. Ф : c6! Ф : e2 34. Лg1 Кр : g7.

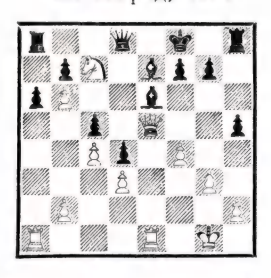
И эта позиция очень не проста для оценки, но все же, видимо, шансы здесь примерно равны. Мощная фаланга черных пешек может стать настолько опасной, что не спасет и лишняя ладья. Поэтому белые сочли за благо форсировать ничью повторением ходов.

35. Лae1 Фd2 36. Лd1 Фe2. Ничья.

Моральная победа Таля!

Рассмотрим такой пример.

ЗАВАДА — ЛЫСЕНКО
Волгоград, 1974



У черных лишняя фигура, а атака белых зашла в тупик. На 26. К : a8 последует 26. . . Cd6. Когда при нормальной игре рассчитывать не на что, единственно правильным способом является попытка замутить воду, любой ценой максимально осложнить позицию. И белые такую возможность не упускают.

26. f5! Cd6 27. fe! C : e5 28. Л : e5.

Чудеса! У белых всего конь за ферзя, но оценить позицию нелегко. Не вызывает сомнения, что у черных где-то имеется возможность, отдав назад материал, свести на нет позиционное преимущество белых. Попробуем это сделать: 28. . .Фf6 29. Лae1 g6 30. К : a8 или 28. . .Фd6 29. Лd5 Фe7 30. Лf1 Лc8 31. Лd7 Ф : d7 32. ed Лd8 33. Ke6+ Кре7 34. К : c5. Пока ничего не получается. Про такие позиции хорошо заметил Бронштейн: «На каждом ходу возможны 3—4 продолжения... Значит, для расчета на 5 ходов нужно проверить около 20 тысяч вариантов, оценивая по пути, в чью пользу будет та или иная промежуточная позиция. Такой расчет был бы под силу разве только ЭВМ, но она не обладает интуицией».

Ключ к решению задачи — интуиция. В рассматриваемом примере она оказалась у черных не на высоте, а поэтому в той своеобразной лотерее (угадать правильный ход), в которой они участвовали, счастье было не на их стороне.

28. . .Лc8 29. Лf1 Лh6?

Необходимо было 29. . .f6, однако и тогда после 30. Лd5 ничего еще не ясно.

30. Л : f7+ Крg8 31. Лd5 Лg6 32. Л : d8+ Л : d8 33. Лf5. Черные сдались.

И все же у черных был верный путь к отражению угроз белых: 28. . .f6 29. Лf1 Фd6 30. Лd5 Лd8 31. Лe1 Кре7 32. Л : d6 Л : d6 33. b4 cb 34. c5 Лc6 35. Kd5+ Кре8 36. e7 Крd7. Однако известно: после драки кулаками не машут.

Какую роль в этой партии играла оценка позиции и какую роль играл психологический подход? Самую прямую. Белые совершенно правильно оценили свою позицию после 25-го хода как тяжелую и бесперспективную (при продолжении нормальной игры) и решили, что терять им нечего.

Итак, психологический подход не следует недооценивать. Однако не нужно его и переоценивать. Как мы видели, психологический расчет, подкрепленный верой в себя, в свое умение лучше оценивать позицию, оправдал себя с блеском. Но вот другой пример.

СМЫСЛОВ — БРОНШТЕЙН
Москва, 1951

11. . .К : c2+?!

То обстоятельство, что данный ход не вполне корректен с точки зрения логики, не смущает черных. Д. Бронштейн всегда (а в 1951 году особенно!) был известен как непревзойденный мастер оценки иррациональных позиций. Вряд ли он ошибочно оценивал перспективы развития событий. Он понимал, что белые получают материальный перевес, перекрывающий позиционные достижения черных, но верил в свое умение лучше оценивать те острейшие позиции, которые при этом будут возникать. Не его вина, что В. Смыслов был в тот день в ударе.

12. Ф : c2 Ф : b2 13. Ф : b2 К : d3+ 14. Крf1! С : b2 15. Лb1 Се6 16. Сc3!

Холодный душ! Вместо необозримых осложнений после 16. Л : b2 К : b2 17. Сc3 Кd1 18. С : h8 f6 19. Сg7 С : a2 белые предлагают черным играть довольно бесперспективную позицию в варианте 16. . . С : c3 17. К : c3 Сc4 18. Кge2 0—0—0 19. Сf3 с последующим 20. Крg2.

16. . .С : a2.

Продолжая гнуть свою линию.

17. Л : b2 К : b2 18. С : b2!

В. Смыслов умело обходит все подводные камни. «Конечно, белые могли взять любую из атакованных фигур, но после 18. С : h8 f6 чернопольный слон оказывался вне игры. Большому материальному перевесу они предпочитают активную позицию слона» (*В. Смыслов*).

18. . .Лg8 19. Крf2 Сc4 20. Кf3 С : e2 21. Кр : e2 Крd7 22. Лd1!

На стороне белых и материальный и позиционный перевес. Финал партии белые проводят сильно и точно.

22. . .a5 23. Кe5+ Крc7 24. К : f7 a4 25. e5 a3 26. Сa1 Лge8 27. Кg5 Лa5 28. Кe6+ Крd7 29. Сd5 a2 30. g4! Лc8 31. Кg5 Лf8 32. f5, и вскоре черные сдались.

Так что психологический подход к оценке позиции — оружие обоюдоострое.

Не следует думать, что элементы психологии проявляются в шахматах только в плане стремления к иррациональным позициям. Если шахматист чувствует свое превосходство над партнером в оценке простых позиций, то, естественно, он ведет линию не на усложнение, а, наоборот, на упрощение. Закончим главу поучительным примером такого рода.

Славянская защита
СПАССКИЙ — ЛАРСЕН
Мальмё, 1968

1. d4 Kf6 2. Kf3 d5 3. c4 c6 4. cd cd 5. Cf4 Kc6 6. Kc3 Cf5 7. e3 e6 8. Cb5 Kd7 9. 0—0 Ce7 10. Лc1 0—0 11. h3 Лc8 12. Cd3.

Без долгих раздумий понятно, что белые не ставят перед собой каких-то особенных целей. Позиция с минимальным перевесом или даже примерно равная, но простого типа — вот их задача.

12. . .C : d3 13. Ф : d3 Kb6 14. Фe2 a6 15. Ke1 Kc4 16. Kd3 Kb4 17. b3 K : d3 18. Ф : d3 Kb6 19. f3 Cd6.

Ничего не давало черным 19. . .Ca3 из-за 20. Лc2 с последующим 21. Лff2.

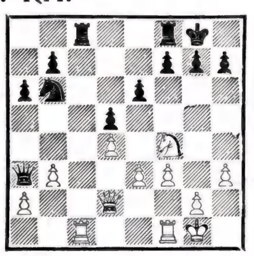
20. Ke2 Фe7 21. C : d6 Ф : d6 22. Фd2!

Хороший ход. Белые улучшили позицию ферзя и освободили поле d3 для коня.

22. . .Фa3.

Если бы белый ферзь попал на a5, задача черных значительно осложнилась бы.

23. Kf4.



Что можно сказать об этой позиции? Единственное, что лучшее у белых — это конь. Он явно активнее своего оппонента. Убрать бы сейчас с доски коней — ничья очевидна. И вот этот микроскопический перевес Б. Спасский начинает (не без помощи противника, который не очень большой любитель позиций подобного типа) превращать в осязаемый.

23. . .Л : c1.

Черные не могут безучастно наблюдать за маневром белого коня, а ведь ему осталось всего два прыжка до c5 или e5. Поэтому им надо производить размены.

24. Л : c1 Лc8 25. Л : c8+ K : c8.

Теперь черный конь хоть как-то вошел в игру (прежняя его стоянка на b6 подтверждала мнение Тарраша о том, что кони на этом поле обычно стоят плохо).

26. Фc2.

В случае 26. Kd3 Фe7 27. Фc2 Kd6 28. Фc5 Фd8 черные создавали надежную оборонительную конструкцию.

26. . .Ke7 27. Фc7.

Белые извлекли из позиции все, что могли. Их силы расположены предельно гармонично, но сил этих слишком мало для выигрыша.

27. . .g6.

Еще не решающая ошибка, но все же неточность. Б. Ларсен не любит пассивной игры, а между тем следовало сыграть несколько менее активно, но зато более надежно — 27. . . Kg6. Похоже на то, что датчанину не понравилась позиция после 28. Фc8+ Kf8. Оценим ее. Бросается в глаза активность белого ферзя и коня. Пешечные структуры сторон на ферзевом фланге уязвимы одинаково. Среди пешек королевского фланга и центра слабы пешки e3 и f7 (последняя в недалекой перспективе), положение королей идеальным не назовешь. Последний фак-

тор является определяющим. Шансы на ничью дает черным именно угроза вечного шаха. После 29. Kd3 Ф : a2 30. Ke5! у черных находится единственный, но достаточный для ничьей ответ — 30. . .Фe2. Например:

1) 31. Kd7 Ф : e3+ 32. Kpf1 (32. Kph2 Фf4+ и 33. . .Фd6; 32. Kph1 Фe1+ и 33. . .Фb4) Фd3+, и черный ферзь неизбежно попадает на b4;

2) 31. Фe8 Ф : e3+ 32. Kph1 Фf4.

Впрочем, ничья еще не упущена.

28. Kd3! Kf5 29. g4! Kh6?

Решающая ошибка. Похоже на то, что черные уже считают свою позицию проигранной и у них просто опустились руки. Дать эту позицию любителю защиты, он, без сомнения, сделал бы здесь ход 29. . .Kd6, а на 30. Ke5 ответил бы 30. . .h6! Теперь король черных скрывается от атаки белых на поле h7. Могло, например, последовать: 31. Kd7 Фb4 32. Kpf1 Фb5+ 33. Kpf2 Фb4 34. Kpg3 g5.

Кстати, нельзя было играть 29. . .K : e3 из-за 30. Ke5 Фf8 31. Kpf2 Kd1+ 32. Kpe2 Kb2 33. Kpd2 с последующей поимкой черного коня. Как видите, в простых позициях тоже немало сложных вариантов.

30. Ke5.

Теперь минимальными силами белые организуют победоносную атаку.

30. . .Фb4.

Проигрывает и 30. . .Ф : a2 31. Kd7 Фa3 32. Kpg2 Фb4 33. Kpg3 Фe7 (угрожало 34. Kpf4 и 35. g5) 34. Ф : b7 Kpg7 35. Kc5. Вариант этот, безусловно, имевшийся в виду Спасским, характеризует его умение играть подобные позиции. И все же будь его соперником не Ларсен, а, допустим, Петросян, он скорее всего повел бы игру в другом ключе.

31. Kd7! Фe1+ 32. Kpg2 Фe2+ 33. Kpg3 Kf5+.

Предсмертные шахи.

34. gf Фe1+ 35. Kpf4 Фh4+ 36. Kpe5 Фg3+ 37. f4 Ф : e3+ 38. Kpf6 Ф : d4+ 39. Ke5. Черные сдались.

Глава восьмая

Конкретность оценки и догматизм

Предыдущие главы содержали в себе в основном практический материал, теоретического в них было ровно столько, сколько нужно для понимания тех конкретных партий и позиций, которые были рассмотрены. Автор не собирался в этой книге подробно объяснять все законы позиционной игры (на этот счет существуют прекрасные учебники Ласкера, Нимцовича, книги Ботвинника, Бронштейна и т. д.), занимаясь ими лишь постольку, поскольку это было необходимо для раскрытия основной темы. Однако есть такие вопросы (весьма, надо сказать, спорные), которые представляют интерес и в чисто теоретическом плане. Оценка, как вы уже знаете, должна быть объективной и конкрет-

ной. В сущности, это одно и то же, так как необъективную оценку конкретной назвать нельзя. Вместе с тем нередко и абстрактная оценка оказывается правильной. Нет ли тут противоречия? Разберемся в этом вопросе, отправившись в длительное путешествие в прошлый век.

Уже было указано в первой главе, что роль В. Стейница в развитии шахматной мысли, следует считать выдающейся. Разложение позиции на составляющие элементы, анализ и синтез этих элементов, то есть оценка (И. Липницкий так и пишет: «Шахматная терминология, правда, заменяет понятие «синтез» словом «оценка», но это, в сущности, одно и то же»), сейчас воспринимаются нами как самое обычное дело. А как посмотрел бы на все это мастер середины прошлого века? Ему бы все эти вещи показались «алхимией». И сейчас, столетие спустя, мы поражаемся стройности и научности позиционного учения Стейница. Для своего же времени оно было настолько революционным, что сразу же разделило шахматистов на два лагеря. Одни считали, что изобретен вечный двигатель шахматного прогресса, другие — что не произошло ровным счетом ничего особенного, что и раньше знали отдельные шахматные законы, а анализировать и синтезировать различные элементы ни к чему — каждая позиция конкретна и неповторима.

В. Стейниц считал, что установленные им принципы и правила действуют во всех случаях жизни, можно сказать, являются лекарствами от любой болезни. В полемическом азарте он мог даже, например, заявить следующее (по поводу позиции из партии Чигорин — Стейниц, играна по телеграфу, 1890—1891 гг.): «Мой противник ведет атаку так же, как и в большинстве игранных со мной матчевых партий, то есть как представитель старой школы. Он уверен в пользе надвигания пешек и даже пожертвования одной или нескольких из них с целью поставить противника в затруднительное положение на королевском фланге или запереть его фигуры.

Я же утверждаю, что король есть сильная фигура, которая в большинстве случаев может сама себя защитить, и что Чигорину, при его методе ведения атаки, придется ввести в дело тяжелые фигуры, стесняя ими легкие. Я полагаю также, что мои легкие фигуры будут успешно развиты, а далеко продвинутые пешки Чигорина, не имея возможности отступить, станут объектом моей будущей контратаки. Теперь у меня есть лишняя пешка, я ее, вероятно, потеряю, но зато мое положение улучшится».

Вот эта самая позиция.

До контратаки дело, естественно, не дошло. Партия продолжалась так:

14. d6! С : d6 15. Кb6 Лb8 16. Ф : а7 Ке6 17. Сс1! Кg8 18.

Са3 с5 19. Лаd1! Кf6 20. Сс4! Сс7 21. Кd5! Сd6 22. Кh4! К : d5 23. Кf5! g6 24. К : d6+ Ф : d6 25. С : d5 Фс7 26. С : е6 fe 27. С : с5 Ла8 28. Ф : а8 Ф : с5 29. Фа4. Остальное — дело техники, причем не очень сложной.

Проблемы, о которых пишет в своих примечаниях Стейниц, трактуются им отвлеченно, без тесной связи с позицией. В частности, это относится к тезису о том, что тяжелые фигуры будут стеснять легкие, тем более по отношению к королю. Надо заметить, что король был в известной мере любимой фигурой первого чемпиона мира. Он выдвинул новую трактовку роли короля в шахматной партии; эта трактовка имела положительное значение, так как говорила о том, что не следует бояться атаки в принципе (в прежние времена многие панически боялись подвергнуться атаке). Но Стейниц несколько перестарался, считая, что не следует бояться атаки вообще. В результате он иногда с некоторым пренебрежением относился к безопасности своего короля.

Что же послужило причиной для такой несколько абстрактной оценки многих позиционных факторов? На основании чего Стейниц так безгранично верил в незыблемость всех постулатов своего учения? Причин, вероятно, много, но самая главная, на мой взгляд, лежит не только в шахматной плоскости.

Шахматы — один из компонентов цивилизации, и шахматная мысль развивается не в безвоздушном пространстве. Если мы обратим внимание на время, когда Стейниц сформулировал свои основные законы в частности и всю стройную систему позиционной игры в целом, то обнаружим следующее важное обстоятельство. Конец прошлого века ознаменовался множеством фундаментальных открытий в физике, химии, математике и ряде других естественных наук. Характерной особенностью научной мысли того времени была вера в логичность, целостность и стройность тех положений, которые вытекали из различных открытий. Казалось, что недалеко то время, когда будет более или менее верно постигнута истина в любом вопросе, разрешить который брался пытливый человеческий ум. С тех пор прошло еще столетие. Сколько изменений произошло в мире науки, культуры, в том числе и в шахматах.

Чем больше люди постигают различные тайны, тем больше они понимают, что простые и логичные схемы при всей их привлекательности далеко не всегда объясняют суть вещей. Любая доктрина требует постоянного обновления, короче говоря, все развивается по законам диалектики.

Видным последователем и популяризатором учения Стейница был З. Тарраш. Одно время в некоторой части шахматной литературы был распространен взгляд на Тарраша как на твердолобого, закостенелого догматика, который чуть ли не выхолостил все положительное из теории Стейница, и т. д. Попробуем разобраться объективно. Как играл Тарраш, мы видели в

главе «Элементы оценки». Примечания его ни в коей мере не догматичны. Более того, Тарраш критически рассмотрел некоторые действительно догматические положения в теории Стейница, внес ценные коррективы там, где это требовалось. Известно такое высказывание Тарраша: «*Стесненная позиция — зародыш поражения*». Этим самым было исправлено неправильное положение о том, что стесненность сама по себе не является существенным минусом позиции. Можно привести еще немало примеров, которые показывают, что упреки в адрес нюрнбергского доктора насчет чрезмерного догматизма не состоятельны.

Однако, как и у каждого шахматного мыслителя, у Тарраша была своя слабость — темпы. Частенько он подсчитывал, сколько ходов сделала каждая из разменянных фигур, и делал из этого далеко идущие выводы. Является ли это догматизмом? Однозначно ответить трудно. Все познается конкретно. Во многих случаях подсчет темпов необходим и полезен и может зачастую служить одним из методов оценки позиции. В некоторых же случаях этот метод не годится. То, что темпы иногда не играют существенной роли, говорит скорее о конкретных ошибках в подходе к оценке позиции, а не о догматизме вообще.

И все же определенная доля догматизма в оценке у Тарраша была. Прежде чем объяснить, в чем она заключалась, обратим внимание на следующую мысль И. Липницкого: «Если в позиции главными, определяющими являются уже установленные, известные нам законы, закономерности, то на их основании можно довольно верно произвести оценку. Но сплошь и рядом сущность позиции определяется законами и закономерностями, которые объективно хотя и существуют, но еще не стали нашим достоянием...

Шахматный догматизм проявляется не только в том, что: 1) установленные правила применяются оторванно от обстановки, без учета всех конкретных особенностей позиции, но и в том, что: 2) оценка конкретной позиции производится главным образом на базе лишь очевидных, известных, уже установленных законов, закономерностей».

В умении пользоваться законами Стейница, причем пользоваться умело и с чувством меры, Таррашу не откажешь. Наряду с этим нельзя не отметить и личный вклад Тарраша в развитие стейницевского позиционного учения. Но процесс познания никогда не заканчивается, он безграничен. По-видимому, Тарраш считал, что все главные законы уже открыты и с помощью их можно оценить любую позицию.

Однако существует множество позиций, где даже и сейчас (а во времена Тарраша тем более) инструментарий Стейница оказывается лишь подспорьем к пониманию позиции, а истинная ее сущность как бы скрыта от нас, и лишь интуиция и опыт помогают шахматистам отыскать правильный путь в сложном лабиринте.

Законы позиционной игры имеют всеохватывающую сущность, но четко сформулированные законы действуют лишь для определенных позиций. В дальнейшем, безусловно, будет увеличиваться количество известных нам закономерностей, различных критериев оценки позиции, и все же на каждом этапе развития шахмат будут неоткрытые законы, и поэтому игра никогда не сведется к простому подсчету плюсов и минусов позиции. Во все времена интуиция, позиционное чутье будут играть важную роль.

Ошибка Тарраша и заключалась в том, что он недооценивал диалектическое начало в шахматах, преуменьшал объем непознанного, интуитивного, иррационального. Но мы не можем не воздать ему должное, так как для своего времени он сделал все, что мог, предоставив потомкам двигаться дальше.

Главным оппонентом Стейница и Тарраша был великий русский шахматист М. Чигорин. В своей полемике с ними он, не считая себя принадлежащим к какой бы то ни было «школе», очень точно вскрывал слабые места тех или иных законов, особенно когда их пытались одеть в закостеневшие одежды непреложных истин. Чигорин призывал к конкретному подходу к позиции, учету различных диалектических моментов развития шахматной партии. Неверно было бы считать, что Чигорин начисто отвергал все то, что внес в шахматы Стейниц. Чигорин лишь настаивал на том, чтобы теоретические принципы игры применялись творчески. Применительно к оценке позиции это означает поиск определяющего фактора, подкрепленный точным конкретным расчетом.

Следует отметить, что сами основоположники позиционного учения прекрасно понимали истинную роль Чигорина в истории шахмат. Вот что писал о нем Тарраш: «Он был великим художником 64 полей... Его игра характеризовалась восхитительной энергией. В хорошем или в плохом положении, нападая или защищаясь, играл он всегда с колоссальной силой, иногда его ходы были неудачными, но никогда не были слабыми».

Итак, фундамент был заложен. Была выработана позиционная теория, а также предпринята попытка соединить ее с конкретным, творческим подходом к оценке позиции. Двадцатый век дал шахматному миру мыслителей, которые практически осуществили это соединение. К ним можно отнести в первую очередь Эм. Ласкера, А. Нимцовича, Р. Рети, М. Ботвинника, Д. Бронштейна. Свой вклад внесли и многие другие выдающиеся шахматисты. Сейчас мы пользуемся плодами их труда и многие из нас умеют правильно применять в тех или иных ситуациях различные методы оценки позиции.

Да, встречаются позиции, где возможна абстрактная оценка (только на базе известных нам закономерностей), как правило, это бывают типовые, более или менее стандартные положения. Действительно, в таких положениях зачастую не

требуется даже углубленного размышления, проникновения в тайны позиций, учета всевозможных позиционных факторов, уже не говоря о конкретном расчете. В этих позициях определяющие позиционные факторы бывают видны невооруженным глазом и без усилий. Знание подобных позиций очень помогает в практической борьбе. Большинство сильных шахматистов знают множество типовых позиций, их оценку и примерный план дальнейшей игры.

Однако как только позиция теряет более или менее устойчивые признаки, по которым можно произвести абстрактную оценку, как только она начинает склоняться в сторону иррациональности, появляется необходимость в конкретной оценке, подкрепленной расчетом. При этом мы не можем оперировать только известными нам правилами, на помощь нам должны приходить интуиция и позиционное чутье.

А сейчас, чтобы проверить свои способности в оценке позиции, узнать, поможет ли вам знание законов позиционной игры правильно оценивать ту или иную позицию, и, наконец, проверить степень своей интуиции, мы предлагаем несколько практических задач.

Глава девятая
Практикум

Прежде чем приступить непосредственно к практическим занятиям, необходимо сказать несколько слов о трех различных способах, которые применяются при оценке позиции для обозначения какой-либо конкретной оценки.

Тот способ, который употребляется в данной книге, можно назвать описательным, так как оценка дается словами. При всех его многочисленных плюсах (простота в употреблении, многообразие различных оттенков) он, по мнению некоторых авторов, имеет тот недостаток, что является несколько расплывчатым, нечетким. Например, фраза «игра белых перспективнее» никак не говорит о том, в какой степени, насколько перспективнее.

Другой способ обозначения — знаковый. Принят он во многих теоретических руководствах, а также в некоторых журналах. Оценка выражается знаками, например: $+$ — «белые имеют решающее преимущество, $\pm$ — «у белых преимущество», $\overline{\mp}$ — «черные имеют небольшое преимущество», $=$ — «игра равна» и т. д. Способ лаконичный и экономный, но имеет минус — ограниченный выбор оценок. Впрочем, отдельные зарубежные издания (в частности, английские) применяют этот способ в несколько усовершенствованном виде. Кроме общепринятых знаков употребляются и знаки типа $\pm/\underline{\pm}$, что означает «нечто среднее между преимуществом и небольшим преимуществом» или $\underline{\pm}$/∽, что означает «неясная позиция, но (если бы, как в боксе, надо

было все-таки отдать кому-то предпочтение) предпочитаемой стороной являются белые». Знаковый способ в усовершенствованном виде позволяет давать не только определенные, но и приблизительные оценки. Кроме знаков, оценивающих позицию в целом, в «Шахматном информаторе» употребляется и целый ряд знаков, обозначающих различные элементы оценки (два слона, слабый пункт и т. д.). Это создает дополнительные удобства для читателей.

Не следует забывать также о том, что знаковый способ имеет преимущество перед описательным в смысле общедоступности для читателей, не говорящих на языке той страны, где издается журнал или вышла книга. В наше время, когда шахматистам приходится пользоваться литературой на многих языках, это особенно удобно.

Существует и третий способ обозначения оценки — цифровой. Он пока не встречается в шахматных изданиях, но это еще не значит, что он страдает какими-то органическими дефектами. Не исключено, что со временем и он войдет в моду. Способ этот был предложен И. Бондаревским. В своей статье «Оценка позиции и план» («Шахматный бюллетень» № 1, № 2 за 1973 год) он предложил следующую шкалу оценок: шансы сторон равны — 5 : 5; белые стоят лучше — 6 : 4; белые имеют позиционное преимущество — 7 : 3; у белых стратегически выигранная позиция — 8 : 2; у черных технический выигрыш — 1 : 9». Остается добавить, что соотношение 10 : 0 означает... очко в турнирной таблице.

Опыты, которые Бондаревский проводил на лекциях и собеседованиях, позволили ему прийти к заключению, что «шахматист легко оценивает позиции с применением указанной «арифметики». Сильные и опытные мастера в состоянии оценивать положение и с еще большей точностью, например: 7,5 : 2,5; 1,5 : 8,5 и т. д.».

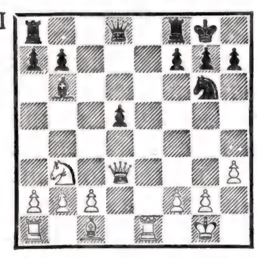
Трудно сказать, чем цифровой способ хуже знакового. Видимо, к знаковому просто больше привыкли, так как ему уже больше столетия (любопытно, что даже принятые сейчас в «Информаторе» и «Энциклопедии» обозначения фигур значками имеют уже более чем полувековую историю — в двадцатые годы они встречались в венгерском шахматном журнале), а цифровой — изобретение наших дней.

Позиции, которые будут вам предложены для оценки, требуется оценить именно при помощи цифрового способа, причем поскольку определять все нюансы позиции (цифровой способ с дробными числами — 6,5 : 3,5; 5,5 : 4,5 и т. д.) непросто даже мастерам, то очки будут начисляться и в том случае, если при оценке, допустим, 6,5 : 3,5 вы укажете 6 : 4 или 7 : 3, правда, очков будет начисляться меньше. Кроме того, очки будут начисляться и за угаданный ход. Дело в том, что в каждой из этих позиций ход, сделанный одной из сторон, является в стратегическом (а иногда и в тактико-стратегическом) отношении отражением сути позиции. С другой стороны, много

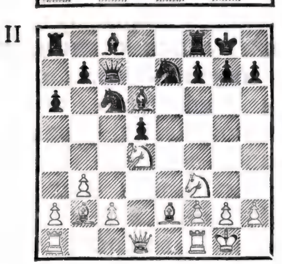
ли пользы от умения оценить позицию, если это не поможет найти сильнейшего хода.

А пока небольшая разминка. Перед вами четыре позиции из статьи Бондаревского. В них не требуется угадать ход, только оценить позицию. Любопытно, что в приведенных в статье позициях даже не указано, чей ход. Я думаю, что в этом заложен определенный смысл,— все позиции принадлежат к такому типу, где данное обстоятельство не имеет большого значения, так как тактическое решение в данный момент невозможно.

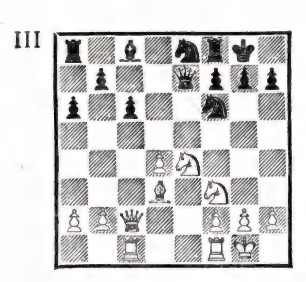
I



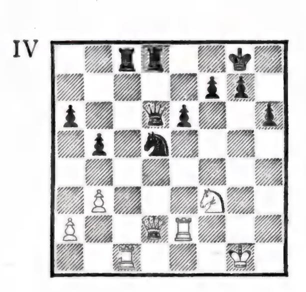
II



III

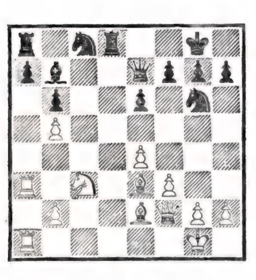


IV

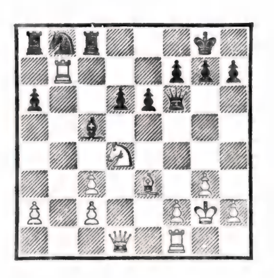


А теперь приступим непосредственно к нашему практикуму. Требуется оценить позицию и угадать ход. При ответах будут даны не только очки за правильность ответа, но и указано (с краткими комментариями) дальнейшее продолжение партии, что представляет немалую познавательную ценность. В позициях 1—10 ход белых, в позициях 11—15 ход черных.

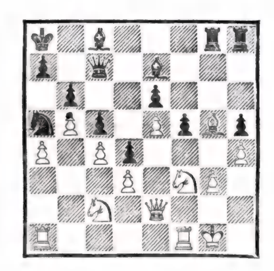
1



2



3



4

5

6

7

8

9

10

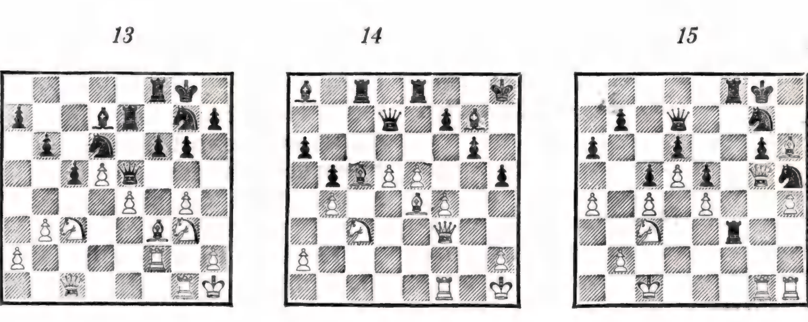
11

12

13

14

15



Ответы на задания

Позиции из статьи И. Бондаревского:

I. Капабланка — Рубинштейн (Берлин, 1928) — 5 : 5.

II. Керес — Капабланка (Амстердам, 1938) — 6,5 : 3,5.

III. Капабланка — Алехин (Буэнос-Айрес, 1927) — 4,5 : 5,5.

IV. Регедзинский — Рубинштейн (Лодзь, 1917) — 2 : 8.

Позиции из практикума:

1. Петросян — Спасский (Москва, 1969).

Оценка — 7,5 : 2,5 (4 очка); 8 : 2 (3 очка); 7 : 3 (2 очка).

«У черных все защищено, но положение их надо считать проигранным, так как у них нет никакой контригры, а большинство фигур расположено плохо» *(И. Бондаревский)*.

22. Cf1 (4 очка).

Весьма тонкий ход, освобождающий поле для коня. Белые могут теперь перевести его через e2 на d4, а затем занять ладьями линию «c».

22. . .f5.

Б. Спасский понимает, что пассивная защита в столь тяжелой позиции не сулит особенных шансов на успех.

23. ef ef 24. Лa4 Лe8 25. Cd2 Фc5.

Ничего лучшего не видно.

26. Ф : c5 dc 27. Лc4 Лe5 28. Ka4.

Поучительный момент. Белые могли выиграть пешку ходом 28. f4, однако они справедливо посчитали, что это именно тот случай, когда, приобретя материал, можно упустить позиционное преимущество и осложнить себе выигрыш.

28. . .a6.

Не помогало и 28. . .Kb6 29. Л : c5 K : a4 30. Л : e5 K : e5 31. Л : a4 Kd7 32. Cc4+ Kph8 33. Ce6 Kb6 34. Лf4.

29. K : c5 ab 30. K : b7 Л : a1 31. Л : c8+ Kpf7 32. Kd8+ Kpe7 33. Kc6+ Kpd7 34. K : e5+ Kp : c8 35. K : g6 hg 36. Cc3 Лb1 37. Kpf2 b4 38. C : g7. Черные сдались.

2. Талбут — Грухач (Тронхейм, 1981).

Оценка — 5,5 : 4,5 (4 очка); 5 : 5 (3 очка); 6 : 4 (1 очко).

На стороне белых минимальное преимущество. И это несмотря на органические дефекты их пешечного расположения. Дело в том, что еще более важным фактором оказывается отсталость черных в развитии.

16. Kf3! (4 очка).

Ядовитый ход. Плохо для черных теперь 16. . .C : e3 17. fe Ф : c3 из-за 18. Kg5 Ф : c2+ 19. Ф : c2 Л : c2+ 20. Kph3.

16. . .Kc6.

Ничего лучшего не видно.

17. C : c5 dc 18. Фe2 Ф : c3?

Серьезный промах. Эта несчастная пешка никуда бы не делась, а вот профилактический ход 18. . .h6 был необходим. И после этого позиция белых оставалась бы несколько приятнее, но шансы черных на ничью были бы выше шансов белых на выигрыш.

19. Kg5 Kd8 20. Лe7 Kpf8 21. Лd7 h6 22. Ke4.

За пешку у белых более чем достаточная компенсация.

22. . .Фb4.

Вряд ли черных может устроить вариант 22. . .Фе5 23. f4 Фf5 24. g4 Фg6 25. Кd6.

23. Лfd1 Фb5 24. c4 Фс6 25. Л1d6 Фа4 26. Лd2.

Наступил цейтнот. Вместо отступления ладьей следовало играть 26. Фd3 с подавляющей позицией.

26. . .Фс6 27. Л2d6 Фа4 28. Кс3 Фа5? 29. Фf3 Лаb8 30. Л : е6.

Еще быстрее выигрывало 30. Л : f7+ К : f7 31. Фf3, но что поделаешь — сильнейший цейтнот.

30. . .Лс7 31. Л : с7 Ф : с7 32. Кd5 Фd7 33. Ле7 Фс6 34. Фе4 Лb7. Черные просрочили время.

3. Дэй — Клейтон (США, 1979).

Оценка — 5 : 5 (4 очка); 5,5 : 4,5 (1 очко); 4,5 : 5,5 (1 очко).

Свои плюсы и минусы имеются как у белых, так и у черных. На первый взгляд у черных плюсов больше, особенно впечатляют ладьи, поглядывающие на белого короля, а также их белопольный слон, который будет хозяином на диагонали h1—a8. Правда, у черных конь вне игры, так ведь и у белых тоже, не так ли?

24. Ксе1! (5 очков).

Нет, не так. Конь вступает в борьбу с большим эффектом, полностью уравнивая шансы.

24. . .Сb7.

Трудно указать решающую ошибку черных, но несколько следующих их ходов явно не первого сорта. После простого 24. . .С : g5 25. К : g5 Фе7 сохранялось динамическое равновесие.

25. Кg2 Крb8 26. Кf4 С : f3.

Чуть ли не вынужденно.

27. Ф : f3 Фd7 28. Кh3 С : g5.

А вот сейчас в этом не было необходимости. Надо было просто стоять на месте.

29. hg!

В этом все дело. Сейчас можно взять пешкой, так как 29. . .h4 абсолютно безвредно для белых из-за 30. g4.

29. . .Фе7 30. Ла2 Крс7 31. Лh2 Крd7 32. Фе2 Фg7 33. Лf4 Кb7 34. Фf3 Кd8 35. Ле2.

Ударом по воде оказывалось 35. Фа8 из-за 35. . .Кре8.

35. . .Кре8 36. Лh4 Фb7 37. Фg2 Ф : g2+ 38. Кр : g2 Кf7 39. Кf4 К : g5 40. а5!

Решающий удар.

40. . .Крd7 41. Ла2 Ла8 42. Л : h5 Л : h5 43. К : h5 Крс7 44. аb+ Кр : b6 45. Ла6+ Крb7 46. Кf4! Ле8 47. Лd6! Ле7 48. Лс6 а5 49. Ла6, и вскоре черные сдались.

4. Спасский — Авербах (Харьков, 1963).

Оценка — 8,5 : 1,5 (4 очка); 9 : 1 (3 очка); 8 : 2 (3 очка).

25. Ке2 (3 очка).

Все фигуры белых стоят хорошо, а конь направляется на еще более хорошую позицию, чем у него была. У черных имеются три слабые пешки — d6, с4 и а6. Взамен у них нет абсолютно ничего.

25. . .Са4 26. Лс1 Лfd8 27. Кс3 Сс6 28. Лсd1.

Необходимая перестройка закончена. Теперь белые сдваивают ладьи по линии «d». Пешка d6 обречена.

28. . .h6 29. Фе3 Лb8 30. Ле2 Лbс8 31. Лd4 Сb7 32. Леd2

Фе7 33. Фg3 Крf8 34. f5 Ле8.

На 34. . .Лс6 последовало бы 35. е5.

35. Л : d6.

Остальное — дело техники.

35. . .Фе5 36. Ф : е5 Л : е5 37. Л2d4 а5 38. Лb6 Са8 39. Ла6 Кре8 40. Крf2 Крf8 41. Кре3 Лес5 42. Лd7 Сс6 43. Лdа7 а4 44. Крd4 Се8 45. Лb6 h5 46. g4 hg 47. Лbb7 Л5с6 48. Кd5 Лd8 49. g5 Лcd6 50. Кр : с4, и вскоре черные сдались.

5. Талбут — П. Крамлинг (Хамар, 1981).

Оценка — 7,5 : 2,5 (4 очка); 8 : 2 (3 очка); 7 : 3 (2 очка).

Белые имеют целый ряд позиционных преимуществ. После очевидного хода **17. Фf4** (1 очко) на их стороне пространственный перевес, а также возможность создания атаки на ослабленную позицию неприятельского короля. Свою роль сыграют при этом линия «е» и превосходство коня над слоном.

Черные не полностью осознали всю тяжесть своей позиции и пытаются играть активно.

17. . .Фd5 18. Ле2 Се6 19. Лае1 Лае8 20. b3 с5 21. h4 Ле7.

На первый взгляд неплохо выглядит 21. h5. Английский шахматист в своих комментариях предложил этот ход как заслуживающий внимания. Но что делать черным после 22. Кd6 Ле7 23. Кb5? Я, например, не вижу. Угрожает 24. Фd4 с решающей связкой по линии «е». Так что и 21. . .h5 не спасало черных.

22. h5! g5.

Если 22. . .gh, то 23. Кg3. В случае 22. . .Ф : h5 следует уже известный нам маневр 23. Кd6 Фd5 24. Кb5.

23. h6+ Крg6.

На 23. . .Кр : h6 решает 24. К : f6!

24. Фh2.

Грозит 24. Кg3 с идеей 25. Фh5×.

24. . .Лfе8 25. Фh5+! Черные сдались.

6. Опоченский — Ивков (Рогашска Слатина, 1948).

Оценка — 7 : 3 (3 очка), 7,5 : 2,5 (2 очка); 6,5 : 3,5 (1 очко).

Преимущество белых определяется благодаря тому, что на их стороне: лучшее расположение фигур, два активных слона, перспектива атаки на королевском фланге, возможность вскрытия игры в центре. Последнее обстоятельство очень важно, так как при наличии указанных преимуществ вскрытие игры явно на руку белым.

19. g5 (2 очка) **Ке8.**

В случае 19. . .Кd7 белые проводят ту же идею, что и в партии.

20. е4! de 21. d5! f5.

Несомненный перевес сохраняли белые и после 21. . . ed 22. К : d5 Фе6 23. Л : с8 Л : с8 24. Ф : е4 Ф : е4 25. С : е4.

22. gf К : f6 23. Се3! Фd6 24. К : е4 К : е4 25. Л : с8 Л : с8 26. С : е4 е5 27. h3 b5 28. Фg4 Лd8 29. Лс1 Фd7?

Зевок в тяжелой позиции. Но что посоветовать черным? Как 29. . .Кb7 30. Лс6, так и 29. . .Фf6 30. Фе6+ Ф : е6 31. de ничего хорошего им не сулит.

30. Сb6 Ф : g4+ 31. hg Кb7 32. Лс7. Черные сдались.

7. Рашковский — Соколов (Москва, 1982).

Оценка — 8,5 : 1,5 (3 очка); 9 : 1 (2 очка); 8 : 2 (2 очка).

У белых решающее преимущество. Их сильная проходная пешка d6 и очень слабая пешка черных b7 являются определяющими факторами в предстоящей борьбе.

24. Kb1!! (6 очков).

Этим ходом белые обеспечивают возможность ладье a3 естественным образом попасть в центр и избегают образования сдвоенных пешек в своем лагере. Но это еще не все. Самое главное состоит в том, что конь, временно отступив, в дальнейшем направится именно туда, где он наиболее нужен,— на поле c4.

24. . .К : e3+ 25. Л : e3 Kd7 26. Ka3 b5.

Делать нечего. «В плохой позиции все ходы плохие» (З. Тарраш).

27. ab К : b6 28. Лc3 Фd7 29. Лc5 Лfe8 30. Kc4 К : c4 31. Ф : c4 Лe6 32. Ф : a6 Kpg7 33. b4 Лf6 34. h3 Лb8 35. Ф : c6 Фa7 36. Фd5 Л : b4 37. d7 Лb2 38. Лf1 Фa3 39. d8Ф. Черные сдались.

8. Ларсен — Перес (Хихон, 1956).

Оценка — 8 : 2 (3 очка); 8,5 : 1,5 (2 очка); 7,5 : 2,5 (2 очка).

У белых значительный пространственный перевес, линия «d» и неплохая расстановка фигур. А вот слон c8 и конь d7 позицию черных, мягко говоря, не украшают.

18. Лb2! (4 очка).

Создавая серьезную угрозу 19. Лa2, а кроме того, увеличивая и другие плюсы своей позиции. К примеру: в ответ на 18. . .Фc7 последует 19. Кa4, затем Фc4 и Лbd2. Тактическим путем ход в партии не опровергается: 18. . .Кd4 19. К : d4 ed 20. b4 dc 21. ba cb 22. Cd2! (Б. Ларсен).

18. . .Фb4 19. Кa4 f5?

Жест отчаяния. Однако и другие ходы были немногим лучше.

20. ef gf 21. Kh4! Кd4.

А что было делать? На 21. . .f4 следовало 22. Cd2 Фb5 23. Cf1.

22. С : d4 ed 23. К : f5 Cf6.

Не помогало и 23. . .d3 из-за 24. Фd2 Л : a4 25. Фg5 Фc3 26. Ф : g7+.

24. Фc1 Л : a4 25. ba Ф : a5 26. Фf4 d3 27. Kd6 Лf8 28. Ke4, и вскоре черные сдались.

9. ван ден Берг — Ларсен (Беверейк, 1959).

Оценка — 4,5 : 5,5 (4 очка); 4 : 6 (3 очка); 5 : 5 (1 очко).

Несмотря на материальный перевес, шансы отнюдь не на стороне белых. С одной стороны, у черных мощный слон и линия «b», с другой — у белых очень слабые пешки.

21. b4! (2 очка).

Надо отдать должное белым — иллюзий они не строят. Прекрасно понимая, что при пассивной игре рассчитывать им не на что, белые обостряют борьбу.

21. . .ab 22. a5 c5 23. Лa2 Ce5 24. Фc4.

Грубой ошибкой явилось бы 24. g4?, так как в этом случае у черных есть ход 24. . .c4!, например: 25. Ф : c4 Лfc8 26. Фf1 Лc2 с подавляющей позицией.

24. . .С : g3 25. b3 Лfb8

26. Крg1 Крg7 27. Крf1 Ла7 28. Кре2 Се5.

Еще лучше было 28. . .h5, и если 29. fg fg 30. Фе6, то просто Сg3—е5—f6 и Лbа8, после чего ферзь должен вернуться.

29. Крf3 Сd4 30. g4 g5 31. а6 Се5 32. Ла4 Крf6 33. Крg2 Лh8 34. Фb5?

Сопротивляться можно было путем 34. Фе2, хотя Б. Ларсен и в этом случае продолжал бы усиливать свою позицию путем 34. . .h6, 35. . .Крg7 и дальше е7—е6. В цейтноте белые переоценивают свои шансы.

34. . .h5! 35. gh g4! 36. h6.

Любопытные варианты приводит Ларсен в ответ на 36. Фb6. Могло последовать 36. . . Лаа8 37. Фb7 с4! 38. Л : b4 cb 39. Л : b3 Лас8 40. Лb2 Лс1 41. а7 Л : h5 или 39. а7 Лас8 40. Фb8 Лс2+ 41. Крg1 Л : h5 42. а8Ф Лс1+ 43. Крf2 Лh2+ 44. Кре3 Лс3×.

36. . .Л : h6! 37. Фb8 Лh2+ 38. Крf1 g3 39. Ф : а7 g2+ 40. Крg1 Сd4+ 41. Кр : h2 g1Ф+ 42. Крh3 Се5. Белые сдались.

10. Рубинштейн — Дурас (Карлсбад, 1911).

Оценка — 7,5 : 2,5 (4 очка); 8 : 2 (3 очка); 7 : 3 (2 очка).

Сильное давление по линии «а» и значительно большая сила легких фигур определяют серьезное позиционное преимущество белых. В таких ситуациях белые обязаны атаковать, что они и делают, правда, несколько необычным способом.

27. Фf1!! (6 очков).

Атаковать — это не значит непременно двигаться вперед. Иногда для достижения цели выгодно бывает временно отступить. В данном случае белые хотят разменять ферзей, что решающим образом отразится на судьбе пешки а6.

27. . .Кс8 28. Кd2 Фb4 29. Фс4.

Размен ферзей неизбежен.

29. . .Ф : с4 30. К : с4 Лаb8 31. Кd2.

Белый конь много и полезно работает, а его оппонент лишь с грустью взирает на происходящие события.

31. . .Лс7 32. Л : а6.

К позиционному преимуществу добавилось материальное.

32. . .Лс2 33. Л6а2 Л : а2 34. Л : а2 Се7 35. Крf2 Крf7 36. Кре2 Кре8 37. Крd3 Крd7 38. Крс3 Сd8 39. Кс4 Се7 40. b4 Сd8 41. Ла6 Сс7 42. h4 Сd8.

Упорнее было 42. . .h5, но черные, находясь под впечатлением блестящей игры белых, увы, уже смирились с поражением.

43. h5! Сс7 44. g4 Лb7 45. Ла8 Крd8 46. Крb3 Лb8 47. Л : b8 С : b8 48. b5 Ке7!? 49. b6 f5 50. gf Кg8 51. Сf2! Кf6 52. Сh4. Черные сдались.

11. Форманек — Татаи (Реджио-Эмилиа, 1983/84).

Оценка — 1,5 : 8,5 (3 очка); 2 : 8 (2 очка); 1 : 9 (2 очка).

16. . .f4 (1 очко).

Черные имеют подавляющее позиционное преимущество на королевском фланге. Плюс к тому слон черных явно сильнее, чем его коллега.

17. С : g7 Кр : g7 18. g4 d6! 19. h3 h5 20. gh Лh8! 21. hg Сс8.

В позиционном отношении борьба уже окончилась, оста-

лись чистые формальности, однако весьма занятные.

22. d4.

Красивый вариант приводит С. Татаи в ответ на 22. Крh2: 22. . .С : h3 23. С : h3 Л : h3+! 24. Кр : h3 Фd7+ 25. Крh4 Лh8+ 26. Крg5 Фе7+ 27. Крg4 Фе6+ 28. Крg5 Ф : g6×.

22. . .С : h3 23. d5 С : g2. Белые сдались.

12. Шёберг — Чернин (Стокгольм, 1983).

Оценка — 3 : 7 (4 очка); 2,5 : 7,5 (3 очка); 3,5 : 6,5 (2 очка).

Правильно оценить позицию можно только в связи с предпринятой черными позиционной жертвой пешки.

13. . .b4! (3 очка).

Неудачная позиция белого короля является определяющим фактором, лежащим в основе позиционного преимущества черных. Слон черных, контролирующий диагональ f1—a6, мешает рокировке белых, а тем временем неизбежно вскрытие центра. Кстати, если бы черные не решились на жертву пешки, то после 13. . .е5? 14. b4 они стояли бы хуже.

14. С : b4 Лb8!

В случае 14. . .е5 15. ed cd 16. Сf1 белые отделались бы легким испугом.

15. a3.

Заслуживало внимания 15. Сc3. После 15. . .е5 16. Сf1 ed 17. С : d4 С : f1 18. Кр : f1 С : с5 черные сохраняли бы все выгоды своей позиции, но борьба продолжалась бы еще довольно долго. Теперь же развязка наступает быстро.

15. . .е5 16. ed ed! 17. dc.

Не проходит 17. d6 из-за 17. . .С : d6! 18. cd Ле8+ 19. Ке4 с5 20. Сd2 f5.

17. . .Ке5 18. Кс4 К : с4 19. bc С : с4 20. Лb1 Сb5 21. f4 Ле8 22. Крf2 d3 23. Ле1 Фd4+ 24. Ле3 Сf6 25. Сd2 Са6 26. с7.

Не приносило спасения и 26. Фе1 Л : е3! 27. Ф : е3 Ле8 28. Ф : d4 С : d4+ и 29. . .Ле2.

26. . .Лb2 27. Фе1 Л : е3, и черные выиграли.

13. Эйве — Пильник (Амстердам, 1950).

Оценка — 2 : 8 (4 очка); 1,5 : 8,5 (3 очка); 2,5 : 7,5 (3 очка).

Определяющим позиционным фактором, благоприятным для черных, является слабость черных полей в лагере белых. Другими важными элементами оценки являются: надежная блокада центральных пешек белых, пешечное преимущество черных на ферзевом фланге, плохой слон белых.

29. . .Фg5!! (6 очков).

Ход, подчеркивающий все недостатки позиции белых.

30. Ф : g5 fg 31. Лgf1 Ке8 32. Се2 Л : f2 33. Л : f2 Крg7 34. h3 Кf6 35. Сf3 Се8!

Просто и очень сильно. Конь теперь беспрепятственно направляется на поле е5.

36. Ле2 Кd7 37. Лd2 Ке5.

Выигрыш черных — дело техники.

38. Се2 b5! 39. Лс2 Лс7 40. Кd1 с4 41. bc bc 42. Кс3.

Не лучше и 42. Кb2 Крf6 43. Крg2 Кb5.

42. . .Крf6 43. Кb1 Лb7 44. Кd2 Са4 45. Лс1 Лb2 46. К : с4 Ке : с4 47. С : с4 Сс2! 48. Сb3 Лb1! 49. Л : b1 С : b1 50. Ке2 С : е4+ 51. Крh2 Кре5, и вскоре белые сдались.

14. Ботвинник — Таль (Москва, 1961).

Оценка — 5 : 5 (4 очка); 5,5 : 4,5 (1 очко); 4,5 : 5,5 (1 очко).

На первый взгляд кажется, что за пожертвованное качество белые имеют не только пешку, но и значительный позиционный перевес, то есть более чем достаточную компенсацию. Однако мощный пешечный центр белых не видно как привести в движение, да и король у них при случае может явиться предметом заботы. Так что позиция примерно равная.

33. . .f5! (4 очка).

Выглядит как ужасный антипозиционный ход, но в действительности имеет остроумное тактическое обоснование. Если теперь 34. Сс2, то 34. . . Cf8! и нельзя 35. С : f8? из-за 35. . .Л : с3.

34. ef С : f6 35. С : g6 Фg4.

На доске материальное и позиционное равновесие.

36. Фd3?

Переоценка своей позиции. В случае 36. Ф : g4 hg 37. С : е8 ничья была бы не за горами.

36. . .Лg8 37. Се4 Лсе8 38. Cf3 Ф : f4 39. Ке2.

После 39. С : h5 Ф : f1+ 40. Ф : f1 С : с3 у черных все шансы на выигрыш.

39. . .Фh4 40. Cf2 Фg5 41. Кg3 Лd8 42. Се3 Фе5 43. Лd1 Лg4! 44. а3 Cb7 45. Cb6 Лd7 46. Се3 Лh4 47. Кf1 Лс4 48. Cg2 Лg7 49. Фd2 h4 50. h3 Фb2 51. Ф : b2 С : b2 52. Сс5 Лd7 53. Ке3 Лс1 54. Л : с1 С : с1, и черные постепенно реализовали материальный перевес.

15. Чандлер — Пласкетт (Лондон, 1979).

Оценка — 2,5 : 7,5 (3 очка); 2 : 8 (2 очка); 3 : 7 (2 очка).

Лучший ход за черных здесь — 27. . .Л8f6 (3 очка).

В партии было сыграно по-другому.

27. . .Л : с3+?!

Любопытно прокомментировал этот ход его автор: «Чем больше я рассматривал возникающие после этого хода варианты, тем больше мне это надоедало. Самое интересное состоит в том, что незадолго до партии я просматривал книгу о Кубке Пятигорского 1966 года, где обратил внимание на слова Петросяна: «Когда я имею выбор между неясным заманчивым вариантом и ясным преимуществом, я всегда выбираю последнее». Я уже было записал на бланке ход 27. . .Л8f6, устанавливающий полный контроль над всей доской, и размышлял над словами Петросяна... Но не удержался и пожертвовал качество».

Насчет полного контроля не знаю, но факт, что после возможного 28. С : g7 Ф : g7 позиция черных заслуживала безусловного предпочтения в связи с тем, что они контролируют линию «f» и имеют хорошие шансы окончательно разбить ферзевый фланг белых. В то же время король черных стоит достаточно надежно. Однако предстояла еще долгая игра, что, видимо, и смутило черных.

28. bc Ф : а4?

Следовало играть 28. . .Кf4 29. С : g7 Ф : а4 30. С : f8 Фа1+ 31. Крс2 Фа2+ 32. Крс1 Ке2+ 33. Крd1 К : с3+ 34. Крс1 с ничьей.

29. Фd2?

На игру белых влияет «остаточный образ». Им все еще кажется, что у них плохо.

29. . .Лf3 30. Крb2! Ф : c4 31. Л : g6 Фb5+ 32. Крa1 Фa5+ 33. Крb2 Фb5+ 34. Крa1 Фa4+ 35. Крb2 Фb5+ 36. Крa1 Фa5+ 37. Крb2 Фb5+ Ничья.

Подведем некоторые итоги практикума. Максимальная сумма возможных очков составляет цифру 109.

Если вы набрали менее 20 очков, то, значит, в искусстве оценки позиции вы начинаете делать лишь самые первые шаги и вам надо еще многому научиться. Книг хороших много, но решают не одни только книги; надо чаще изучать те или иные позиции, привыкая подходить к ним непредвзято, объективно. Больше играть, ибо опыт бесценный учитель. Тогда ваше понимание позиции должно будет улучшиться, а уж насколько — зависит от вас.

20—40 очков в оценке позиции, значит, вы делаете определенные успехи, уровень вашего понимания позиции находится в районе второго (до 30 очков) — первого разрядов. Но у вас есть еще некоторые резервы и важно понимать это и работать над улучшением качества своей оценки.

40—60 очков — уровень кандидата в мастера. Многие секреты позиционной игры для вас уже раскрылись, но человеку свойственно стремиться к совершенствованию, поэтому не забывайте о том, что любая наука требует постоянного, кропотливого изучения, постоянной теоретической и практической работы. Тот, кто останавливается, на самом деле не стоит на месте — он отступает.

Свыше 60 очков — искусством оценки позиции вы, можно сказать, владеете на уровне мастера. Если в практической игре вы еще не достигли этого уровня, то задумайтесь над тем, почему так случилось.

В любом случае, участвуя в этом состязании, вы не проиграли, где-то в чем-то ваше понимание позиции улучшилось, а это главное.

Е. Я. Гик

Компьютерные шахматы

Предисловие

В последние годы компьютеры все активнее вторгаются в различные сферы человеческой деятельности. Не являются исключением и шахматы. Если на первых порах специалисты по ЭВМ и кибернетике обращались к игре в основном в научных целях, используя шахматы как модель, то теперь шахматисты как бы взяли реванш, они извлекают из общения с компьютерами все больше пользы для себя, особенно в связи с бурным развитием персональных ЭВМ и производством специальных шахматных машин.

Современные компьютеры играют в силу кандидата в мастера (хотя их «жертвами» иногда становятся даже мастера и гроссмейстеры), находят сложные комбинации, анализируют различные виды окончаний, решают и опровергают задачи. Для многих любителей древней игры шахматный компьютер стал постоянным партнером, причем партии с ним не только доставляют удовольствие, но и повышают квалификацию.

Гроссмейстеры все чаще приобретают персональные ЭВМ для создания дебютных картотек и «банков» партий, а тренеры при помощи компьютера подбирают и систематизируют материал для учебных занятий. Машины подсчитывают рейтинги, помогают проводить жеребьевку в турнирах по швейцарской системе и разбивать участников отборочных соревнований на равноценные группы. Между шахматными программами и машинами проводятся многочисленные турниры, в том числе чемпионаты мира (отдельно среди больших ЭВМ и среди микрокомпьютеров).

Итак, компьютерные шахматы — тема весьма обширная, и в одной небольшой книжке все ее аспекты не охватить. Учитывая, что читателей «Библиотечки шахматиста» интересуют в первую очередь конкретные достижения машин за шахматной доской, мы оставляем в стороне многие математические и технические тонкости, связанные с созданием алгоритмов и программ, хотя и даем краткое описание основных принципов машинной игры.

Книга состоит из четырех глав. В первой рассказывается о том, как компьютеры играют в шахматы, затрагиваются исторические аспекты, приводятся образцы тактического мастерства машин. Вторая глава посвящена чемпионатам мира среди ЭВМ, предлагаются наиболее яркие эпизоды борьбы в чемпионатах среди больших машин и среди микрокомпьютеров. В третьей главе собраны увлекательные встречи между компьютером и человеком, причем в каждую из «команд» — людей и машин — входит немало чемпионов мира. Наконец, в четвертой главе подробно обсуждаются успехи ЭВМ в анализе шахматных окончаний, в основном пятифигурных: ферзь с пешкой против ферзя, ладья с пешкой против ладьи, два слона против коня и другие.

Глава первая
Маленькое чудо

Компьютерные шахматы появились в начале 50-х годов нынешнего столетия. Именно тогда были созданы первые шахматные программы для ЭВМ. Но, прежде чем рассказать о том, как машины играют, как они помогают шахматистам, стоит отступить на два века назад и вспомнить имя венгерского изобретателя и механика Ф. Кемпелена. Этот человек прославился благодаря созданному им шахматному автомату. В 1769 году в Вене он продемонстрировал механического игрока, одетого в экзотический турецкий наряд. Автомат вызвал всеобщий восторг, так как побеждал сильнейших шахматистов того времени. Увы, «чудо» это было лишь мистификацией. Секрет заключался в том, что внутри ящика с шахматной доской прятался живой человек, управляющий остроумным механизмом. Сам он виден не был, даже при открытых дверцах, а иллюзия реальности достигалась при помощи системы зеркал, расположенных под определенными углами, а также маскирующих перегородок.

Автомат Кемпелена был необычайно популярен в XVIII и XIX веках, поскольку «турок-шахматист» объездил вместе со своим изобретателем много стран — Россию, Польшу, Германию, Францию, Англию и всюду имел шумный успех. После смерти Кемпелена в 1804 году «турка» купил И. Мельцель и автомат вновь отправился в путешествие по столицам мира. Поговаривали, что в 1809 году в своем штабе с ним сражался сам Наполеон...

Кто же прятался внутри «турка»? В течение почти 70 лет публичных выступлений «мозг» автомата заменяли поочередно знаменитые австрийские шахматисты, с Наполеоном, например, играл один из лучших венских мастеров того времени Альгайер.

«Турок-шахматист» переходил из рук в руки еще несколько раз и наконец в 1836 году был помещен в США в филадельфийский музей, где спустя два десятилетия сгорел. Так закончилась «карьера» автомата Кемпелена. А тайна его действия была раскрыта лишь в 1834 году в одном из французских журналов. Кстати, после Кемпелена подобные шахматные автоматы сооружали и другие изобретатели.

Как видим, замысел создания механического шахматиста на целых полтора века опередил появление компьютеров. Между прочим, в прошлом столетии появились и фантастические произведения, герои которых — искусственные игроки. В 1894 году был опубликован один из первых шахматно-фантастических рассказов «Хозяин Моксона», написанный А. Бирсом. Его герой, робот-

шахматист, так часто проигрывал, что в конце концов не выдержал и, получив очередной мат, убил своего творца...

Будем надеяться, что от современных шахматных роботов их создателям не грозит смертельная опасность, а если и грозит, то только за доской.

Итак, автомат Кемпелена — просто ловкая мистификация и к компьютерным шахматам имеет весьма отдаленное отношение. Но стоит упомянуть об одной серьезной попытке создать шахматную машину, предпринятую испанцем Кеведо в начале этого века. Он сконструировал электромагнитное устройство, которое с помощью короля и ладьи матовало одинокого короля противника. Но это, конечно, слишком простая задача, чтобы всерьез говорить о шахматном роботе. Только с появлением быстродействующих ЭВМ на рубеже 40—50-х годов создание играющего автомата стало реальным делом.

Какой же смысл в том, что ученые уже несколько десятилетий разрабатывают шахматные программы для ЭВМ? На этот вопрос отвечать можно долго и подробно. Ограничимся самыми общими соображениями.

Как известно, шахматы служат удобной моделью для решения различных переборных задач, возникающих в экономике, планировании, управлении производством, в других интеллектуальных областях деятельности. Этим в немалой степени и объясняется давний интерес к игре кибернетиков, программистов, специалистов в области управления, теории принятия решения и «искусственного интеллекта». Нахождение оптимального решения в определенной технической или экономической ситуации по математической сути и по своей сложности вполне сравнимо с выбором лучшего хода в партии. Особенно выгодна шахматная модель при исследовании ситуаций, в которых трудно оценить окончательный результат. Если нет гарантий, что при решении данной задачи он будет оптимальным, то соответствующий алгоритм решения и программу для ЭВМ называют эвристическими. Эвристическими являются и все шахматные программы.

Одна из основных проблем шахматного программирования состоит в том, чтобы сократить перебор колоссального числа вариантов, возникающих на доске. С огромным перебором связаны и многие экономические ситуации, математические и прикладные задачи. Исследование шахмат как объекта компьютеризации помогает ученым (не только математикам и программистам, но даже философам!) извлечь немало пользы для решения своих проблем. При программировании сложных переборных задач приходится сталкиваться с массой технических нюансов, с которыми легче разбираться на шахматной модели. Добавим еще, что создание шахматных программ, турниры машин, встречи между ЭВМ и человеком привлекают общественное внимание и, скажем, на западе достижения электронных шахматистов используются в рекламных целях: фирма, выпускающая более сильный

компьютер, вызывает больше доверия...

Как мы уже говорили в предисловии, если на заре компьютерных шахмат наша старинная игра «эксплуатировалась» кибернетиками и программистами, то сейчас шахматисты как бы берут реванш и используют ЭВМ в своих целях...

Посмотрим теперь в самых общих чертах, как компьютеры играют в шахматы.

Впервые принципы машинной игры сформулировал еще в 1950 году один из основоположников кибернетики и теории информации К. Шеннон. Алгоритм (то есть правила выбора хода), предложенный знаменитым американским ученым, заключается в том, что для нахождения хода в данном конкретном положении перебираются на определенную глубину все варианты (ветви игры) и заключительным позициям (границам перебора) с помощью оценочной функции приписываются некоторые числа (оценки). Затем на их основе с помощью так называемой минимаксной процедуры — при возвращении назад к исходному положению — производится его оценка и одновременно указывается лучший ход.

Оценочная функция состоит из двух частей — материальной и позиционной. Материал подсчитывается по одной из принятых шкал относительной ценности фигур, а позиционная оценка учитывает наиболее важные признаки позиции.

Основное значение имеет материальное соотношение сил. Забегая вперед, скажем, что компьютер даже пешку отдает крайне неохотно, нечасто в партиях машин встречаются жертвы, которые мы относим к разряду позиционных или интуитивных.

Материальная оценка для каждой из сторон ($М_б$ и $М_ч$) складывается из сил всех фигур, присутствующих на доске, а позиционная для каждой из сторон ($П_б$ и $П_ч$) получается суммированием «весов» тех признаков позиции, которыми она обладает. При этом учитываются самые разные признаки: владение открытыми линиями и центром, подвижность фигур, наличие сдвоенных пешек, безопасность короля и т. д.

Итак, значение оценочной функции (со стороны белых) есть число $(М_б—М_ч)+(П_б—П_ч)$. Как же осуществляется перебор вариантов? Шеннон предложил две схемы. В первой предусмотрен полный перебор на заданную глубину с учетом всех возможных ходов белых и черных; во второй выделяются ходы, признанные по тем или иным соображениям разумными. Поскольку не совсем понятно, как определить «разумность» ходов, все действующие шахматные программы используют первую схему. Правда, глубина перебора в них часто зависит от конкретной ситуации, например, может увеличиваться при сокращении материала или при малом числе разветвлений.

Совокупность всех вариантов, возникающих из данной позиции, называют деревом игры (деревом перебора, расчета), а исходное положение образует его «корень». Глубина перебора на практике всегда ограничена, то есть дерево расчета —

«усеченное». Из этого следует, что алгоритм шахматной игры неточен (не дает абсолютно лучшего хода) и является приближенным.

Программы 50—60-х годов были довольно слабыми, и перед разработчиками встал вопрос, как усилить игру машин. Первое, что напрашивается,— улучшить оценочную функцию, расширяя число признаков позиции и более точно приписывая им «веса». Однако опыт показал, что такое уточнение не столь существенно, лишь бы все важнейшие признаки были учтены.

Можно стремиться к увеличению глубины перебора. Но тогда катастрофически растет время поиска хода. Кроме того, при любой фиксированной глубине машина может прекратить расчет как раз там, где он более всего необходим. Оценочная функция учтет все статические особенности позиции, а, скажем, потеря ферзя уже на следующем ходу выпадет из поля зрения машины.

Таким образом, требуются более гибкие методы перебора. Один из них, названный альфа-бета процедурой, предложил в свое время доктор физико-математических наук А. Брудно. Он заключается в следующем. Если в дереве игры в ответ на некоторый ход белых или черных найдено опровержение (с точки зрения машины), то все остальные ветви уже не рассматриваются. Можно математически доказать, что этот метод дает существенную экономию времени поиска лучшего ответа.

Другой весьма ценный метод, называемый форсированным вариантом (ФВ), впервые был предложен В. Арлазаровым, одним из создателей первой советской шахматной программы «Каисса». Идея метода состоит в том, что при заданной глубине расчета, дойдя до заключительной позиции, машина не ставит точку, как раньше, а идет дальше, но исследует при этом только взятия, компенсирующие потерянный материал, и шахи («тихие» ходы уже не рассматриваются). Очевидно, ФВ позволяет компьютеру вести комбинационную игру и, кроме того, исключает грубые ошибки и «зевки».

Глубина машинного перебора вариантов зависит от сложности позиции (числа фигур на доске) и от «ветвистости» дерева игры. В обычной ситуации расчет производится на 3—4 хода, но ФВ может значительно увеличить его, иногда до 10 ходов. Разумеется, с ростом быстродействия машин увеличивается и глубина перебора. Однако на позиционную игру это влияет не слишком сильно. Если же говорить о комбинационном, тактическом «зрении» машины, то — и это очень важно — она рассчитывает более сложные комбинации и застать ее врасплох довольно трудно.

Но один лишь рост быстродействия ЭВМ, увеличивающий глубину перебора, не обеспечивает качественного скачка в уровне игры. Необходимы принципиально новые идеи, отличные от перебора. Такие идеи, кстати, не раз предлагались, но ни одну из них до сих пор не удалось реализовать на компьютере.

Здесь стоит упомянуть алгоритм М. Ботвинника, предусмотренный в его программе «Пионер». Экс-чемпион мира указал ряд оригинальных эвристических соображений, цель которых сократить перебор вариантов, научить машину действовать подобно шахматному мастеру. Однако на сегодняшний день алгоритм Ботвинника и его программа далеки от завершения. Между тем об истинной ценности алгоритма можно судить только после создания играющей программы. Тут все как у людей: доказывать шахматную силу следует за доской!

Вернемся к действующим программам. Надо сказать, что современные шахматные компьютеры довольно грамотно разыгрывают дебют, и дело не в искусстве игры, а в конкретных знаниях. Шахматные программы снабжены огромной дебютной библиотекой, то есть в память ЭВМ закладывается множество дебютных вариантов и схем. Обращение к такой библиотеке — еще один способ сократить (или даже прекратить) перебор по крайней мере на первом десятке ходов. Конечно, чем больше память машины, тем объемнее ее «банк знаний» и, значит, шире дебютный репертуар. Благодаря наличию дебютной библиотеки действия компьютера с самого начала напоминают игру квалифицированного шахматиста.

В основе каждой из современных программ по-прежнему лежат принципы Шеннона, а алгоритмы, разработанные разными учеными и коллективами программистов, не слишком отличаются друг от друга. Похоже, здесь наметился определенный тупик, и сила компьютеров сейчас больше зависит не от программы, а от технических данных ЭВМ — объема памяти, мощности процессоров, быстродействия, наличия специализированных команд.

Интересно, что за последнее время неузнаваемо изменился внешний вид электронных шахматистов. В первых поколениях ЭВМ роль логических элементов выполняли электронные лампы, затем на смену им пришли транзисторы, а теперь все строится на микросхемах. В результате самая большая машина занимает сейчас не больше места, чем книжная стенка. А микрокомпьютеры, в том числе персональные ЭВМ, которые ныне с фантастической скоростью распространяются по всему свету, и того меньше. Большие машины отличаются от микро-ЭВМ использованием более сложных и дорогих элементов и устройств (прежде всего процессоров, осуществляющих основную работу в машине). Этим объясняется то, что быстродействие и память больших ЭВМ существенно выше, чем у их микроколлег.

Хотя большие ЭВМ 3-го и 4-го поколений не так громоздки, как их предшественники, все же они требуют немало квадратных метров для своего размещения. Здесь перевес на стороне микрокомпьютеров (персональных ЭВМ), все оборудование которых можно разместить на письменном столе (главный элемент таких машин — микропроцессор).

К шахматной игре это не

имеет непосредственного отношения, но заметим еще, что важной особенностью больших ЭВМ является наличие разнообразной периферии, то есть тех или иных внешних устройств. Например, на одной и той же «профессиональной» машине могут одновременно работать много программистов (по-научному пользователей) — каждый на своем мониторе (дисплее), компьютер сам регулирует, когда и чье задание выполнять.

Остановимся подробнее на персональных ЭВМ. Такие машины предназначены для индивидуального пользования, чем и объясняется название. Внешне персональный компьютер представляет собой соединение телевизора (дисплея) с клавиатурой пишущей машинки. Собственно ЭВМ (микропроцессор, запоминающее устройство и т. д.) обычно находится на тонкой пластинке под клавиатурой.

Возможности персональных машин весьма обширны, а своими удобствами они не сравнимы с ЭВМ предыдущих поколений. Простую программу можно ввести с помощью клавиатуры, а более сложная, в частности шахматная, записывается на так называемой дискете.

Дискета похожа на долгоиграющую пластинку-миньон и выполнена в виде гибкого пластика в форме диска, покрытого магнитной пленкой и помещенного в твердый пластмассовый конверт для защиты от повреждений.

Вставив дискету с шахматной программой в специальное устройство — дисковод, можно начинать игру. Кстати, программа может быть записана и на стандартной магнитофонной кассете, но это не очень удобно, поскольку она значительно медленнее вводится в машину, да и надежность записи невысока.

В общении с машиной активно используется дисплей (монитор). На его экране высвечивается доска, на которой, собственно, и ведется сражение. Свои ходы мы вводим с помощью клавиатуры, а ответы машины получаем на экране дисплея. Таким образом, общение с компьютером протекает, как принято говорить, в режиме диалога. Шахматная программа, записанная на дискете, предусматривает различные режимы игры и сервисные возможности.

Мы не упомянули еще один элемент персонального компьютера — печатающее устройство (принтер). Хотя для игры он не так важен, но с его помощью можно, например, напечатать сыгранную партию, зафиксировать другую полезную информацию: рассмотренные машиной варианты, затраты времени и т. д.

До сих пор речь шла об универсальных машинах, каковыми являются и персональные компьютеры. Поле деятельности «универсалов» весьма обширно: они решают самые разнообразные задачи и играют во всевозможные игры. Все зависит от того, какую программу (дискету) ввести в ЭВМ. Вместе с тем с начала 80-х годов производятся и специальные шахматные машины, предназначенные только для игры: ничего другого они де-

лать не умеют. Самый большой шахматный компьютер похож на чемодан-дипломат, но многие модели еще меньше. Общение с ними весьма удобно и приятно.

Поделюсь своими впечатлениями о встречах с микрокомпьютером «Экспресс», который так мал по размеру, что вообще умещается в кармане! Это один из самых дешевых шахматных автоматов, выпускаемых на Западе (совместное производство нескольких фирм ФРГ, Гонконга и др.). Глядя на него, можно сказать, что на смену карманным шахматам, существующим с давних пор, пришли «карманные шахматисты»...

Внешне это «маленькое чудо» напоминает портсигар: открываем крышку, и перед нами небольшая доска. Каждое ее поле имеет отверстие, в которое вставляются фигурки, к которым приделаны маленькие ножки. Сам компьютер вмонтирован под доской.

Для того чтобы сделать ход, нам надо слегка надавить на фигурку: сначала на поле, с которого она идет, а затем на поле — куда идет. Каждый раз зажигаются красные лампочки, высвечивающие координаты полей — горизонталь и вертикаль. При ходе машины мигает зеленая лампочка, показывающая, что компьютер думает. Выбрав ход, он «пищит», привлекая к себе внимание, а мигание прекращается. Одновременно зажигаются две красные лампочки, и мы видим, какой фигуре ходить. Нажимаем на нее, и зажигаются две другие лампочки, указывающие конечное поле. Переставляем на него фигурку, и ход снова наш.

Если мы решили пошутить или просто ошиблись и неправильно переместили фигурку при своем ходе, то компьютер даст знать, что мы действуем невнимательно. В нем имеется, кстати, еще ряд лампочек, сигнализирующих о шахе, мате или ничьей (если на доске остались два короля или получился пат). Есть кнопки с изображением фигур (для расстановки определенной позиции на доске), для включения и выключения «маленького чуда», для временной остановки сражения, для выбора различных режимов игры и т. д.

В «Экспрессе» предусмотрено 17 режимов. Первые девять соответствуют различным уровням силы и определяются средним временем обдумывания хода — от полсекунды до 6 минут. Другие режимы связаны с тем или иным контролем времени: два часа на 40 ходов или два с половиной на 50, есть ряд вариантов блица, аналитический режим (машина может думать, пока не сядут батарейки!): его можно использовать в игре по переписке. Предусмотрен также особый режим для решения задач.

Имеется кнопка иллюстрации хода. Если ее нажать, то, думая над позицией, компьютер показывает, какой ход в данный момент он считает сильнейшим,— попеременно мигают две пары лампочек, сообщая, с какого поля на какое электронный партнер собирается переместить фигуру. Забавно наблюдать, как компьютер намечает ход, а затем отказывается от него и переклю-

чается, как ему кажется, на рассмотрение более сильного.

Уже первый предлагаемый «Экспрессом» ход всегда вполне разумен. Дело в том, что за те несколько секунд, что машина «вычисляет» его, она успевает перебрать на большую глубину достаточно много вариантов, отбрасывая самые нелепые из них. Так что автомат практически не зевает. Если говорить о максимальной силе «Экспресса» (на высшем уровне), то первый разряд этому «маленькому чуду» я бы присвоил без колебаний! Отметим, что начинать игру с «Экспрессом» можно с любой позиции, можно сделать несколько ходов за обе стороны, а можно и взять ход назад: и свой и машины. Компьютер без труда решает задачи (обнаруживая при этом брак!), находит сложные комбинации. Довольно интересно наблюдать, как машина играет сама с собой. Короче говоря, экспериментируй сколько хочешь...

Мы рассказали лишь об одном компьютере. Сейчас выпускаются самые разнообразные машины, отличающиеся и техническими данными, и внешним оформлением. Работают они на батарейках (как «Экспресс») или от сети. При этом не всегда следует нажимать на фигуры. Распространены машины, информация в которые (позиция, ход, задание) вводится при помощи клавиш, а ответные ходы передаются посредством шахматной нотации через маленькое окошко — индикатор. Кстати, именно так играют наши шахматные компьютеры.

Последние образцы машин имеют сенсорное управление: обычная доска стандартного размера, а ходы на ней воспринимаются в результате прикосновения фигуры к полям: исходного и конечного. Наиболее совершенные в техническом отношении шахматные автоматы располагают специальными разъемами для программных модулей, увеличивающих силу машины. Это могут быть и обширные дебютные библиотеки, и программы для разыгрывания определенного класса окончаний, и более мощные процессоры.

Разумеется, играя с той или иной машиной, как, впрочем, и с человеком, в действиях противника можно подметить определенные недостатки, характерные особенности. Но самый надежный способ расправиться с электронным партнером — хорошо играть в шахматы. Особенно уверенно компьютер чувствует себя в тактических осложнениях — в отличие от человека он, как мы знаем, не допускает грубых зевков, не просматривает «неожиданные» удары, сам проводит выгодные комбинационные операции. Но в позиционной игре «маленькое чудо», прямо скажем, не блещет. Традиционно уязвимым местом для ЭВМ остается эндшпиль — она слабо ориентируется в окончаниях без четких ориентиров, недооценивает опасность проходных пешек, не всегда в ладах с оппозицией и другими законами теории окончаний. Но если к концу партии машина придет с материальным перевесом, то она почти наверняка реализует его.

Некоторые думают, что если однажды удалось обыграть машину, то получен рецепт, как постоянно расправляться с ней, ведь тем же самым способом можно раз за разом брать верх над компьютером. Но не тут-то было! Богатая дебютная библиотека позволяет ЭВМ достаточно широко варьировать начало партии, выбирая любой дебют «по настроению»... Так что полное повторение варианта маловероятно. Впрочем, и в произвольной, нетеоретической позиции машина избирает разные ответы. Дело в том, что при фиксированном времени расчета выбор зависит от порядка рассмотрения ходов в переборе, кроме того, если некоторые из них ведут к позициям с близкой оценкой (то есть ходы равноценны), снова вмешивается «жребий». Так что в этом отношении компьютер не сильно отличается от шахматиста, который охотно идет на знакомую позицию, если считает ее выгодной для себя.

О сильнейших электронных шахматистах речь пойдет в следующей главе. Сейчас в мире производятся десятки шахматных компьютеров, причем новейшие модели довольно дорогие. Среди специальных шахматных компьютеров в последние годы явно доминирует «Мефисто» (ФРГ), с 1984 года он бессменно владеет шахматной микрокороной и, похоже, не собирается с нею расставаться. Автор программы «Мефисто» — Ричард Лэнг, но в производстве компьютера участвовало несколько фирм из разных стран. Кстати, специалиста по компьютерам Р. Лэнга никак не назовешь «кабинетным ученым»: у себя на родине в Англии он известен и как бегун-марафонец.

В состязаниях машин и во встречах с людьми «Мефисто» и самые достойные его конкуренты выступают на уровне кандидата в мастера, а в отдельных партиях демонстрируют и мастерский класс.

Что касается советских шахматных компьютеров, то при разработке «Стратега» и «Электроники» за основу взяты идеи и методы программы «Каисса». Так что это пока лучшее, что у нас есть и в классе «универсалов», и в шахматном микромире. Разработана «Каисса» была еще в середине 60-х годов и в дальнейшем постоянно модернизировалась. А свое романтическое имя она получила в честь шахматной музы Каиссы. Организатором работы по созданию программы был доктор физико-математических наук А. Кронрод, написали ее математики: ныне доктор наук Г. Адельсон-Вельский — один из основоположников программирования в нашей стране; В. Арлазаров — «тренер» команды, а позднее и ее лидер; А. Битман — единственный шахматный мастер в коллективе; М. Донской — автор многих новых идей; А. Усков — «ветеран» команды. На разных стадиях к разработке подключались и другие ученые.

Впервые «Каисса» завоевала популярность, кажется, в 1967 году. В телеграфном матче из четырех партий она встретилась тогда с американской программой Стэнфордского университета и выиграла со счетом 3 : 1. В 1974 году

«Каисса» стала первой чемпионкой мира среди универсальных машин. Подробный разговор об этом в следующей главе.

Не секрет, что в области компьютерной техники мы пока еще отстаем от ряда западных стран. Это отставание проявляется и в создании шахматных компьютеров. Микропроцессоры, применяемые в США и ФРГ, обеспечивают быстродействие до сотен тысяч, а в новейших моделях ЭВМ до миллионов операций в секунду. Высокая скорость позволяет удлинить дерево перебора на 2—3 хода. Добавим преимущество в объеме памяти и получим разницу в силе 1—2 разряда.

Играющие роботы — это результат чисто научных исследований, которые охотно применяют и шахматисты. Но так ли необходимы нам компьютеры? Надо сказать, что даже в тех странах, где игра не столь популярна, как у нас, шахматные автоматы пользуются значительным спросом. Мог ли шахматный «фанатик» мечтать раньше о том, чтобы получить в свое распоряжение постоянного партнера, с которым можно играть, не выходя из дома, в слякоть и мороз, сражаться с утра до вечера (а при бессоннице и ночью!), брать его с собой в командировку и отпуск?!

Бесспорно, используя машину в качестве спарринг-партнера, юные шахматисты могут совершенствовать свое мастерство, то есть от общения с шахматным компьютером получить и удовольствие, и пользу. Президент ФРГ Ф. Вайцзеккер заметил в одном интервью, что если у него день выдался тяжелым, то вечер он старается провести со своим электронным партнером. Это снимает напряжение, обещает нормальный сон и т. д.

Правда, у некоторых людей к роботу имеются серьезные претензии. Так, на известного драматурга С. Беккета автомат действует совершенно иначе. «Стоит мне проиграть этой штуке партию,— как-то посетовал он,— и я всю ночь не могу сомкнуть глаз!»

Словом, «шахматное чудо», как и человек, имеет свои достоинства и недостатки...

Наша книга в основном посвящена успехам ЭВМ за шахматной доской, однако электронная помощь компьютеров не ограничивается одной игрой. О некоторых функциях мы уже говорили раньше. На соревнованиях компьютеры нередко заменяют демонстраторов: для игры используется сенсорная доска, и ходы гроссмейстеров мгновенно передаются с нее на электронную демонстрационную доску. При желании партию можно быстро воспроизвести с самого начала до данной позиции. Кстати, подобными сенсорными устройствами снабжены и многие модели шахматных микрокомпьютеров.

Розыгрыш партий на дисплее монитора или телеэкране, связанных с компьютером, тоже очень удобен. Машина из произвольного положения легко возвращается к одному из предыдущих, а те или иные метаморфозы на доске воспроизводит на экране в ускоренном темпе словно в калейдо-

скопе. Это весьма удобно, в чем могли убедиться многие болельщики во время телевизионных репортажей с матча Каспаров — Карпов в Севилье. В начале очередной передачи сделанные ходы один за другим воспроизводились на электронной демонстрационной доске (вместе с текстом партии), а для опоздавших этот шахматный аттракцион периодически повторялся.

Но вернемся к персональным компьютерам. Их роль тоже не ограничивается только игрой как таковой. Машины успешно используются тренерами для создания информационно-поисковой системы (ИПС) партий или дебютных вариантов. На дискетах записываются, например, тексты всех партий матчей на первенство мира, наиболее важные стратегические планы с необходимыми учебными примерами, другая полезная для занятий информация. Вставив соответствующую дискету в ЭВМ, тренер может получить необходимый материал на экране дисплея, сделать распечатку для всех учеников.

Многие гроссмейстеры уже приобрели «персоналки», но, конечно, не для игровой тренировки, а для создания автоматизированной картотеки. В недалеком будущем каждый из них сможет накопить на своей домашней ЭВМ обширный банк партий, дебютных вариантов, эндшпильных позиций и даже идей, требующих разработки. При подготовке к турниру или к встрече с конкретным соперником обладатель современной техники введет в машину дискету и вызовет на дисплей нужную информацию. Таким образом будет сэкономлена масса времени, которое раньше тратилось на утомительную работу по бесконечному перелистыванию дебютных энциклопедий и турнирных сборников: один персональный компьютер способен заменить море справочной литературы...

Наибольшую популярность в мире сейчас приобрела информационно-поисковая система «Чесс Бейс», разработанная западногерманским ученым М. Вюлленвебером. Ее отличают такие ценные качества, как компактное хранение текстов партий, удобный способ их ввода и автоматизированное индексирование по дебютам; быстрое извлечение информации по разнообразным запросам и ее печать; мгновенный возврат к предыдущим позициям и т. д. «Чесс Бейс» реализована на компьютере «Атари», который можно соединить с шахматным микрокомпьютером. Это позволяет вводить партии в систему как с клавиатуры «Атари», так и непосредственно при разыгрывании на доске. Многие знаменитые шахматисты пользуются «Чесс Бейс», и Г. Каспаров высоко отозвался об этой системе.

В 1986 году в Гамбурге чемпион мира давал сеанс одновременной игры с часами восьми сильнейшим немецким мастерам и проиграл $3^1/_2 : 4^1/_2$ В следующем году он решил взять реванш и попросил подобрать ему свежие партии соперников. Каспаров просидел за «Атари» меньше трех часов, изучая с помощью «Чесс Бейс» индивидуальные особен-

ности партнеров, их стиль игры. В результате сеанс-реванш принес ему победу со счетом 7 : 1. «Каждого из соперников я знал теперь, как своих старых знакомых» — так прокомментировал Каспаров свой успех.

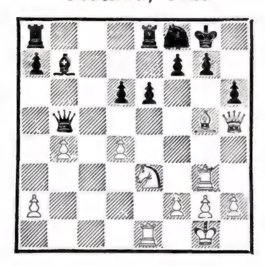
Любопытно, что спустя месяц Каспаров дал аналогичный сеанс в Базеле сборной Швейцарии. На сей раз он провел за компьютером около 6 часов и в быстром темпе просмотрел 700 партий противников. Сеанс завершился со счетом $5^1/_2 : ^1/_2$ в его пользу. И вновь столь убедительный результат чемпион мира объяснил прекрасной подготовкой. «Это революция шахматной игры!» — воскликнул Каспаров, оценив все достоинства «Чесс Бейс».

В заключение главы рассмотрим наконец несколько чисто шахматных примеров, иллюстрирующих тактическое мастерство машин.

Общаясь с «Экспрессом» и другими шахматными компьютерами, вдоволь наигравшись с ними и убедившись, что мастерам они пока не опасны, я решил проверить, насколько машины «знакомы» с популярными комбинациями. Так, «Экспрессу» я предложил несколько десятков известных позиций, и результаты превзошли все ожидания— компьютер обнаружил почти все комбинации, где есть форсированный путь к победе!

Вот две знаменитые комбинации, разделенные по времени более чем 40 годами.

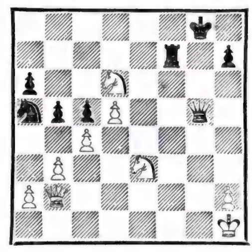
ТОРРЕ — ЭМ. ЛАСКЕР
Москва, 1925



Белые, как известно, соорудили здесь страшную «мельницу»: **25. Сf6!! Ф : h5 26. Л : g7+ Крh8 27. Л : f7+ Крh8 28. Лg7+ Крh8 29. Л : b7+ Крg8 30. Лg7+ Крh8 31. Лg5+ Крh7 32. Л : h5**, и вскоре Ласкер поздравил своего юного соперника с пополнением сокровищницы шахматного искусства.

Хотите верьте, хотите нет, но «Экспресс» в точности повторил ходы белых. Удивительно было наблюдать, как он, почти не задумываясь, перемолол все черные фигуры.

ПЕТРОСЯН — СПАССКИЙ
Москва, 1966



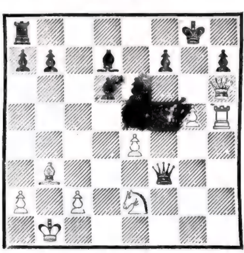
Перед нами позиция из 10-й партии матча на первенство мира. Здесь последовало **30. Фh8+!! Кр : h8 31. К : f7+ и 32. К : g5.** Просто и красиво. Эту великолепную комбинацию «Экспресс» провел за секунду.

Экспериментируя, я благородно устанавливал на машине высший уровень игры; ду-

маю, что многие комбинации, в том числе и эту, она обнаружила бы и на более низком уровне.

В разных шахматных изданиях встречается эффектная комбинация, которую провел против автора книги будущий чемпион мира.

КАРПОВ — ГИК
Москва, 1968

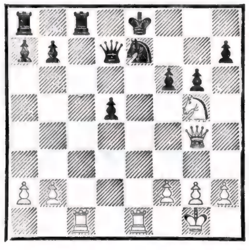


Хотя с той поры минуло 20 лет, я прекрасно помню эту партию. Играя ее, я был уверен, что у черных в этой позиции все в порядке, однако неожиданно последовало **24. g6! К : g6 25. Ф : h7+ Крf8 26. Лf5!!**, и поскольку 26. . .ef нельзя из-за мата, пришлось расстаться с ферзем; после **26... Ф : b3+ 27. ab** белые быстро взяли верх.

Спустя два десятилетия мне интересно было проверить реакцию машины. И оказалось, что если бы белыми играла ЭВМ, то мои дела были бы не лучше. «Экспресс», правда, комбинацию не нашел, но более мощный компьютер «Плейматик» после 20 минут размышлений сыграл 24. g6!, а два следующих хода уже сделал не задумываясь. Надо сказать, что подобные комбинации для быстродействующей ЭВМ, к тому же владеющей техникой ФВ, сущие пустяки.

Любопытно, что компьютер иногда не может обнаружить комбинацию гроссмейстера, но зато взамен предлагает собственный путь к победе. Вот один занятный образец.

СТЕЙНИЦ — БАРДЕЛЕБЕН
Гастингс, 1895



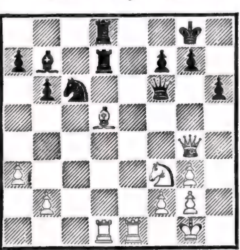
Перед нами, пожалуй, одна из самых знаменитых комбинаций в шахматной истории! Первый чемпион мира завершил здесь борьбу следующим образом: **22. Л : е7+! Крf8 23. Лf7+! Крg8 24. Лg7+! Крh8 25. Л : h7+!** Черные сдались, так как форсированно получают «эполетный мат»: 25. . . Крg8 26. Лg7+ Крh8 27. Фh4+ Кр : g7 28. Фh7+ Крf8 29. Фh8+ Кре7 30. Фg7+ Кре8 31. Фg8+ Кре7 32. Фf7+ Крd8 33. Фf8+ Фе8 34. Кf7+ Крd7 35. Фd6×.

Свободное перемещение ладьи по 7-й горизонтали производит сильное впечатление. Но эта форсированная комбинация чересчур длинная — после удара на е7 мат ставится только через 13 ходов. Так что «Экспрессу» она оказалась не под силу. Но и вариант, указанный компьютером, не лишен изящества и вместе с тем вполне надежен. В классической позиции машина сыграла 1. К : h7! (для нее этот ход в самом деле был первым), затем забрала пешку f6, и, не-

смотря на все усилия, спасти партию черным не удалось.

Предложил я «Экспрессу» и позиции из поединков между А. Карповым и Г. Каспаровым.

КАРПОВ — КАСПАРОВ
Москва, 1985



Перед нами положение из 11-й партии второго матча. Сыграв на предыдущем ходу 22. . .Лс8—d8??, Карпов допустил «зевок века»: **23. Ф : d7!! Л : d7 24. Ле8+ Крh7 25. Се4+**, и черные сдались.

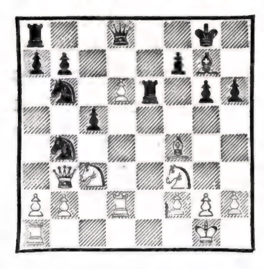
Каспаров нашел эту комбинацию за несколько секунд, но, как ни странно, компьютер не уступил будущему чемпиону мира! Не успел я включить автомат, как тут же зажглись лампочки на пересечении 4-й горизонтали и вертикали «g». Я прикоснулся к ферзю, и загорелись две другие лампочки: на 7-й горизонтали и вертикали «d». Таким образом, удар Фg4 : d7! машина нанесла без колебаний. Но я решил продолжить эксперимент и вернул черную ладью с d8 на с8, вновь предложив сыграть компьютеру, но уже за черных. Забавно, что первым побуждением машины было повторить «роковую» ошибку Карпова — Лс8—d8?? (режим «иллюстрация хода»), но, продумав несколько минут, она резонно отказалась от сдвоения ладей и предпочла сыграть «по Тайманову» — 1. . . Лd7—е7. Еще точнее ответ 1. . .Лd7—d6, но заслуживает ли упрека компьютер, выбор которого совпал с предложением известного гроссмейстера?!

Итак, получается, что если бы Карпов перед тем, как сделать свой 22-й ход, ввел его в компьютер, то сразу бы убедился, что совершает ужасный промах. Не хочу сказать, что машина уже созрела для борьбы за шахматную корону (среди людей), но немного фантазии и легко представить себе ситуацию, когда соперники в матче на первенство мира то и дело будут обращаться к электронным помощникам...

Впрочем, если гроссмейстеры перед каждым своим ходом будут консультироваться у машины, то это приведет к невосполнимой потере времени, а надежда на электронных помощников — к снижению качества игры. Так что лучше уж выдающимся шахматистам обойтись без подсказки компьютеров. Как сказал Суворов, один ум хорошо, а полтора — хуже...

Упомянутый выше компьютер «Плейматик» внимательно изучил все партии матча между Каспаровым и Карповым, состоявшегося в Севилье (1987), сделал ряд ценных замечаний. Посмотрим три эпизода.

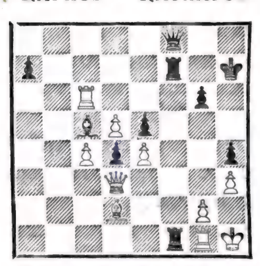
КАРПОВ — КАСПАРОВ



Вместо **21. а3** (21-я партия) у белых был разнообразный выбор — 21. Се3, 21. Кb5 или 21. Ка4. Продвинув крайнюю пешку на одно поле, Карпов недооценил прыжок коня **21. . . Кd3!**, после чего инициатива перешла к черным. Поскольку на 22. Л : d3 вилка 22. . .с4! для ЭВМ совсем элементарна, «Плейматик», как и Каспаров, мгновенно переставил коня на d3.

Обратимся к двум заключительным встречам матча, в которых развернулись весьма бурные события.

КАРПОВ — КАСПАРОВ

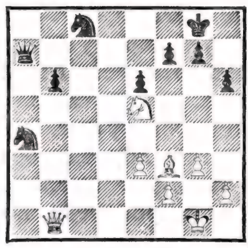


В 23-й партии произошел уникальный случай. После долгой и напряженной борьбы Каспаров допускает тактический просчет: **50. . .Л7f3??** Через три хода — **51. gf Л : f3 52. Лс7+ Крh8 53. Сh6!!** — выяснилось, что жертва ладьи некорректна: **53. . .Л : d3 54. С : f8 Л : h3+ 55. Крg2 Лg3+ 56. Крh2 Л : g1 57. С : с5 d3,** и, не дожидаясь ответа 58. Се3, черные сдались.

А что же компьютер? Он за 8 минут нашел ход 53. Сh6!!, за черных же в позиции на диаграмме вместо ошибочного 50. . .Л7f3 избрал 50. . .Сb4! Ход слоном, указанный, кстати, Каспаровым вскоре после партии, позволял черным добиться ничьей. Таким образом, обоим участникам поединка за корону «Плейматик» рекомендовал лучшие продолжения!

И наконец, 24-я, заключительная схватка. Вот позиция, решившая судьбу шахматной короны.

КАСПАРОВ — КАРПОВ



На 31-м ходу в сильнейшем цейтноте черные ошибочно побили конем белую пешку а4 (ее надо было взять ферзем). Теперь же, спустя два хода, допускают промах и белые. В этом положении Каспаров сыграл **33. Фd1?**, и, продолжая 33. . .Кс5 (вместо **33. . . Ке7? 34. Фd8+ Крh7 35. К : f7,** и белые в конце концов взяли верх и спасли матч), Карпов мог вернуть себе шахматную корону: после 34. Фd8+ Крh7 35. Ф : с8 Фа1+ 36. Крg2 Ф : е5 черные оставались с лишней пешкой. Однако к выигрышу белых вело 33. Фb5! или 33. Сh5!

Конечно, я предложил ком-

пьютеру разобраться в этой запутанной ситуации. Сначала «Плейматик» обнаружил спасительную реплику за черных — 33. . .Кс5!, а затем, когда его попросили сделать 33-й ход за белых, он после 19-минутного раздумья избрал 33. Ch5! В ответ на 33. . .g6 машина пожертвовала на g6 фигуру, доказав, что во всех вариантах добивается победы.

С другими образцами тактического искусства машин мы познакомимся в следующих главах.

Глава вторая
Чемпионаты мира среди машин

Наибольший интерес в шахматах как в спортивном, так и в творческом отношении безусловно представляет розыгрыш первенства мира. И это относится не только к людям, но и к машинам! Так что никуда не деться — борьба за шахматную корону среди компьютеров требует отдельного разговора. И в этой главе, посвященной сражениям машин друг с другом, основное внимание будет уделено чемпионатам мира среди компьютеров.

Первый чемпионат мира состоялся в 1974 году, а всего их было... Тут, впрочем, нам придется вести отдельный счет для больших ЭВМ и для микрокомпьютеров, которые стали разыгрывать свою мини-корону с 1980-го. Признаюсь, у меня два эти состязания ассоциируются с чемпионатами мира среди мужчин и женщин... Представительниц слабого пола, надеюсь, эта аналогия не обидит: разница в силе игры между большими и малыми машинами меньше, чем между мужчинами и женщинами! Кстати, подобно тому, как женщин нередко приглашают в мужские турниры, микро-ЭВМ часто допускают в компанию больших машин.

Итак, чемпионаты среди больших и малых машин. Какова же статистика? К настоящему моменту — а сейчас середина 1989 года — большие машины провели пять первенств мира, а малые — восемь. Хотя микро-ЭВМ начали состязаться на шесть лет позднее, они, как видите, уже вышли вперед. Это и понятно: организовать встречу микрокомпьютеров гораздо проще, чем больших машин, особенно если вспомнить, что последние еще совсем недавно выглядели как настоящие монстры. Персональные ЭВМ и шахматные автоматы и транспортабельнее, и общение с ними не вызывает особых проблем.

Исключая два последних микрокомпьютерных чемпионата, машины всегда состязались по швейцарской системе. Читателям наверняка известен основной принцип этой системы, заключающийся в том, что перед каждым туром проводится жеребьевка среди участников, имеющих одинаковое количество очков. Думаю, что на нюансах системы нет смысла останавливаться. Замечу лишь,

что в турнирах с большим числом участников жеребьевка часто проводится с помощью компьютера (еще одна шахматная функция ЭВМ!).

Расскажем отдельно о чемпионатах мира среди больших машин и среди малых.

Первый чемпионат мира среди больших машин был приурочен к конгрессу Международной федерации по информационным процессам (обработке информации) — ИФИП и состоялся в Стокгольме с 5 по 8 августа 1974 года. Состязание в Швеции как бы подвело итоги начальному периоду развития компьютерных шахмат.

Тринадцать компьютеров, созданных учеными из восьми стран, разыграли шахматную корону в четыре тура. Дело происходило почти 15 лет назад и, надо признать, электронные шахматисты выглядели слабовато. Чемпионат скорее имел историческое значение — как всякое первое состязание подобного рода,— и поэтому назовем все тринадцать программ, участвующих в нем. Вот они: «Чесс», «Хаос», «Остріч», «Тич» (все — США), «Риббит» (Канада), «Мастер», «Дон Билл», «А164» (все — Англия), «Франц» (Австрия), «Телль» (Швейцария), «Фридом» (Норвегия), «Папа» (Венгрия) и «Каисса» (СССР).

Как же компьютерам удалось собраться вместе, ведь в те времена, как мы знаем, для перемещения каждого из них понадобился бы целый поезд?! Разумеется, машинам не надо было отправляться в далекое путешествие. Они оставались у себя дома в привычных помещениях, а на турнир прибыли лишь разработчики программ — ходы передавались по телефону в координационный центр, находящийся в Стокгольме.

Хотя состязание преследовало скорее научные цели, чем спортивные, его окружала атмосфера настоящего шахматного праздника. Сотни жителей Стокгольма в течение нескольких дней собирались в одном из отелей у демонстрационных досок, с изумлением наблюдая за борьбой шахматных роботов.

Машинам предоставлялось два часа на первые 40 ходов и по 30 минут на каждые последующие десять — обычный контроль для мастерских, а часто и гроссмейстерских турниров. Правда, определенное время отводилось на устранение неполадок в компьютерах, возникающих в процессе передачи ходов.

Возникает вопрос, может ли машина попасть в цейтнот? Оказывается, в этом отношении машины ничем не отличаются от людей. При упомянутом контроле в начале игры ЭВМ имеет в среднем три минуты на ход. Но в случае необходимости (то есть в позициях с чрезмерно большим перебором вариантов) ей разрешается перерасходовать выделенный лимит (у «Каиссы» на чемпионате мира эта добавка составляла 25%). Неизрасходованное время машина делит на число оставшихся ходов и снова получает некоторую среднюю норму. Таким образом, электронный шахматист может либо накапливать время на обдумывание,

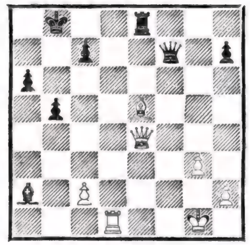
либо испытывать его недостаток. Во втором случае и возникает типичная цейтнотная ситуация: машина вынуждена сокращать глубину расчета вариантов (она как бы играет по еще более усеченному дереву перебора), вследствие чего увеличивается вероятность ошибки и даже элементарного зевка.

Конечно, можно подумать и за счет времени партнера, пока тот размышляет. Шахматисты так всегда и поступают, особенно в цейтнотах. Этот метод был применен уже в первом компьютерном чемпионате. «Каисса», например, всякий раз анализировала лучший, с ее точки зрения, ход противника, и если выяснялось, что он угадан, ответ выбирался значительно быстрее.

Из тринадцати программ первого чемпионата выделялись две — американская «Чесс» и советская «Каисса». Однако во втором туре «Чесс» неожиданно потерпела фиаско во встрече со своей землячкой «Хаос» и в дальнейшем уже не смогла догнать «Каиссу». Наша программа победила всех четырех соперниц и стала чемпионкой. На закрытии ей как первой чемпионке мира среди машин была навечно вручена золотая медаль. «Чесс» разделила 2—4-е места с «Хаос» и «Риббит» — по 3 очка из четырех и свои честолюбивые замыслы отложила до следующего раза...

Прежде чем перейти ко второму чемпионату, приведем один пример из творчества победительницы. Особых шедевров в Швеции машины не создали, поэтому ограничимся финалом партии, принесшей «Каиссе» первую победу на турнире.

«КАИССА» — «ФРАНЦ»



Продолжая на предыдущем ходу 30. . .Фе6 вместо 30. . . Лgе8, черные могли рассчитывать на ничью, так что «Каиссе» немного повезло. «Утомленный» противник просмотрел решающую реплику. Ладья связала слона, но последовало...

31. Фс6! Теперь на взятие 31. . .Л : е5 белые объявляют мат в два хода: 32. Лd8+ Крa7 33. Лa8×. Но беда не только в этом, грозит 32. С : с7+, а в случае наиболее упорного 31. . .Лf8 выигрывает 32. Фb6+ Крс8 33. Ф : а6+ Крb8 34. Ф : b5+ Крс8 35. Фа6+ Крb8 36. Фb6+ Крс8 37. Фа7 Сd5 38. Лb1.

31. . .Фg6 32. Ф : с7+ Крa8 33. Лd7 Фf5 34. Фс6×. Прозаический финал.

Второй чемпионат мира состоялся три года спустя в Торонто. Любопытно, что в состязаниях больших машин интервал такой же, как и в розыгрыше шахматной короны среди людей (поединки Карпова с Каспаровым не в счет). Четкость необычайная: 1974, 1977, 1980, 1983, 1986.

В Канаде число программ возросло до 16 (из восьми стран). Все остальное мало из-

менилось: швейцарская система, четыре тура и т. д.

Увы, «Каисса» на сей раз получила малоприятную приставку «экс», уступив корону своей старой сопернице «Чесс» (разработчики программы Л. Аткин и Д. Слейт), которая, как и ее предшественница, победила со стопроцентным результатом — 4 очка из четырех; 2—3-е места, отстав на очко, разделили «Каисса» и «Дачесс» (США).

Борьба в турнире началась с сенсации: в первом же туре «Каисса» потерпела поражение в партии, которая еще долго будоражила умы всех программистов и болельщиков, наблюдавших за игрой. Финал ее уникален. Партия эта наделала столько шума, что стоит привести ее текст полностью.

Скандинавская защита
«ДАЧЕСС» — «КАИССА»

1. e4 d5 2. ed Kf6 3. d4 K : d5 4. Kf3 g6 5. Ce2 Cg7 6. c4 Kb6 7. Kc3 0—0 8. Ce3 Cg4. До сих пор «Каисса» пользовалась своей дебютной библиотекой, но после следующего хода белых обе программы начинают действовать самостоятельно.

9. c5 Kd5 10. 0—0 e6. «Каисса» укрепляет пункт d5. Но, пожалуй, важнее было развить ферзевый фланг посредством 10. . .Kc6.

11. Фb3 b6 12. K : d5 ed 13. Cg5 Фd7 14. h3 Cf5 15. Фc3! Тонкий ход, препятствующий выходу в свет коня b8. Кажется, что белые добивались этого и путем 15. Лac1. Но это не совсем так: как раз в этом случае конь выбирался на свободу — 15. . .Kc6 16. cb Ka5! Теперь же на 15. . .Kc6 следует 16. cb cb 17. Cb5 с мертвой связкой.

15. . .Лe8 16. Лfe1 Ce4 17. Kd2 Фf5 18. Ce3 Фe6. Грозило 19. f3. Идет конкретная счетная игра, и обе программы пока на высоте.

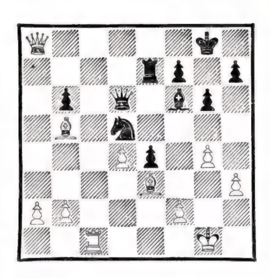
19. K : e4 de 20. cb cb 21. Лec1 Kd7 22. Cg4 Фd5 23. Фc6 Kf6 24. Ce2 Лad8 25. Фa4 Лe7 26. Cb5 Фf5 27. Лc2 Kd5 28. Лac1 Cf6 29. Фb3. Черные удачно перегруппировали свои силы и, продолжая сейчас 29. . . h5, 30. . .Kpg7 и т. д., могли бороться за инициативу. При пассивных действиях соперника неплохо выглядело движение вперед пешки «g» с целью вскрыть линию «h».

29. . .a5? Черные не замечают скрытой угрозы «Дачесс» и попадают в трудное положение. Чтобы обнаружить опасную угрозу, им требовался расчет на девять полуходов, что довольно много, если учесть, что вариант не форсированный. Пожалуй, современный скоростной компьютер вряд ли допустил бы здесь промашку.

30. g4! Фe6. Плохо 30. . . Фf3 из-за 31. Лc8.

31. Лc6 a4. После 31. . . Лd6 32. Лc8+ Kpg7 33. g5 «Каисса» теряла фигуру. Движение пешки «a» удлиняет вариант на два полухода, и машина надеется, что проигрывает только пешку.

32. Ф : a4! Лd6 33. Л : d6 Ф : d6 34. Фa8+!



Пикантный момент, о котором шла речь выше.

34. . .Ле8.

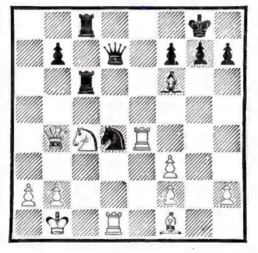
Впечатление такое, что произошла какая-то нелепость, «Каисса» подставляет под удар целую ладью?! Комментаторы, присутствующие на чемпионате, в том числе весьма квалифицированные, также были растеряны и смущенно объясняли зрителям, что, мол, компьютеры пока еще далеки от совершенства и от них можно ожидать чего угодно... Каково же было всеобщее изумление, когда после партии «Каисса» объяснила свой зевок — в нее ввели «естественный» ход 34. . . Крg7 — следующим блестящим вариантом: 35. Фf8+!! Кр : f8 36. Ch6+ и 37. Лс8+ с матом.

Нет сомнений, что такой эффектный и неожиданный удар во время игры обнаружит не каждый мастер! Однако независимо от того, нашла бы «Дачесс» комбинацию или нет, «Каиссе», конечно, стоило рискнуть и пойти королем вперед: ведь игра без ладьи не оставляет никаких надежд, тем более что напрашивающееся 35. g5 вело белых к катастрофе: 35. . .К : е3 36. gf+ Ф : f6 37. fe Фg5+ и 38. . .Ф : b5. Но мат «старше» ладьи, и в этом машину не переубедишь: психологические нюансы она оставляет в стороне.

35. Ф : е8+ Крg7 36. g5. Можно поставить точку: компьютер обыграет теперь и чемпиона мира среди людей.

Здесь автору хочется сделать небольшое лирическое отступление. Всякий раз, когда я привожу этот случай из чемпионата мира, мне невольно вспоминается следующая позиция из партии...

ШОРТ — МАЙЛС
Лондон, 1984



Белые сыграли **22. а3** и взяли верх через 25 ходов. Но почему они не пошли 22. Кb6 с выигрышем качества? И во время игры и позднее оба гроссмейстера были убеждены, что эта вилка невозможна из-за изящной реплики 22. . .Ке2!, и белый король оказывается в матовом кольце: 23. С : е2 Ф : d1+ 24. С : d1 Лс1× или 23. К : d7 Лс1+ 24. Л : с1 Л : с1×.

Однако вскоре после партии в одну лондонскую газету, где она была опубликована, поступило послание от неизвестного читателя, который указал красивое опровержение маневра конем на е2. На первый взгляд это кажется невозможным, ведь после 23. . .Ке2 грозит 23. . .Ф : d1× или 23. . . Лс1+ с матом, да и белая ладья под боем. Взятия на d7 и е2, как мы знаем, невозможны. И все же...

Интересно, что, когда позиция на диаграмме была предложена «Мефисто» (об этой машине, пятикратной чемпионке мира среди микро-ЭВМ, мы поговорим ниже), компьютер быстро сделал ход 22. Кb6, а за черных отказался от 22... Ке2 и сыграл 22. . .Л : b6, отдавая качество. Чтобы понять, почему машина отвергла бросок коня на е2, в нее был насильственно введен этот ход, после чего предложено снова сыграть за белых. И последовало — вот и разгадка позиции! — совершенно немыслимое 23. Фf8+!! Черные беззащитны — 23. . .Л : f8 24. К : d7 или 23. . .Кр : f8 24. К : d7+ и 25. С : е2.

Читатель согласится, что такая концовка достойно завершила бы чемпионат Англии, который впервые выиграл самый молодой гроссмейстер в мире Н. Шорт (в ту пору будущему претенденту было 19 лет). Редчайшее совпадение — обе упомянутые партии (одна компьютерная, другая человеческая) могла решить эффектная жертва ферзя на одном и том же поле f8, причем обе неосуществленные комбинации были найдены позднее и обе обнаружены ЭВМ!

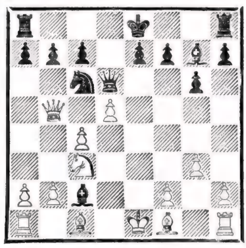
Смешно сравнивать известных английских гроссмейстеров Шорта и Майлса со скромной «личностью» «Мефисто», но, судя по этим эпизодам, на стороне машины в данном случае явное превосходство.

Итак, у нас на очереди третий чемпионат мира среди больших ЭВМ. Он состоялся в 1980 году в Линце (Австрия), участвовало 18 программ из шести стран. На этот раз первыми на финише с $3^1/_2$ очками из четырех оказались две американские программы «Белл» и «Хаос».

Как и у людей, чемпион мира у машин может быть только один, и поэтому между победительницами здесь же была проведена дополнительная встреча. Верх взяла программ- «Белл» (разработчики К. Томпа сон и Д. Кондон), которая и завоевала шахматную корону. В решающей партии яростная атака «Хаоса» натолкнулась на хладнокровную защиту «Белл» (так что у электронных чемпионов, как и у Карпова с Каспаровым, защита часто оказывается на более высоком уровне, чем нападение...).

Защита Алехина
«БЕЛЛ» — «ХАОС»

1. е4 Кf6 2. е5 Кd5 3. d4 d6 4. Кf3 de 5. К : е5 g6 6. g3 Сf5 7. с4 Кb4 8. Фа4+ К4с6 9. d5 Сс2 10. Фb5 Фd6 11. К : с6 К : с6 12. Кс3 Сg7. Хитрый ход. Черные косвенно защитили коня — 13. dc С : с3+ 14. bc Фd1×. Но ферзь забирает фигуру на следующем ходу, и смелым маневром короля в центр доски белые ликвидируют все опасности.



13. Ф : b7 0—0 14. Ф : с6 Фb4 15. Крd2! Се4 16. Лg1 Лfb8 17. Сh3 Сh6+ 18. f4 Фа5 19. Ле1 f5 20. Фе6+ Крf8 21.

b3 Cg7 22. Cb2 Cd4 23. g4 Лb6 24. Фd7 Лd6 25. Фa4 Фb6 26. Ca3 C : c3+ 27. Kp : c3 Лdd8 28. Лad1 Фf2 29. gf Фc2+ 30. Kpd4 gf 31. Фc6 Фf2+ 32. Kpe5 Kpg8 33. Лg1+ Kph8 34. C : e7, и черные сдались.

Обе экс-чемпионки мира «Каисса» и «Чесс» показали на чемпионате скромный результат, набрав соответственно 2½ и 2 очка. В Австрии были продемонстрированы определенные технические достижения машин, особенно чемпионкой мира «Белл», которая использовала особое вычислительное устройство для быстрого перебора вариантов. Короче говоря, отбор возможных ходов и оценка позиций были реализованы не программно, а схемно — в компьютер были встроены специализированные машинные команды. В дальнейшем эта специализация получила широкое распространение.

Третий чемпионат отличался еще одним новшеством — впервые вместе с большими ЭВМ играли микрокомпьютеры. Правда, первый опыт оказался не слишком удачным — все они дружно расположились в хвосте турнирной таблицы.

Осталось сказать, что на открытии турнира выступил К. Шеннон, выдающийся кибернетик и один из основоположников шахматного программирования.

Четвертый чемпионат состоялся в Нью-Йорке в 1983 году и также проводился по швейцарской системе, хотя на сей раз в пять туров: ввиду увеличения программ до 22. У себя дома чемпионкой мира стала «Крэй блитц» (США), эта программа была создана в Южно-Миссисипском университете, ее авторы — Р. Хьят, А. Гауер и Х. Нельсон. Программа реализована на мощнейшей машине «Крэй», быстродействие которой превышает 100 миллионов операций в секунду. Никогда прежде за шахматную доску не садилась такая мощная ЭВМ. Собственно, за счет скоростных качеств «Крэй блитц» и опередила всех своих соперников, сама программа не обладала какими-то выдающимися данными.

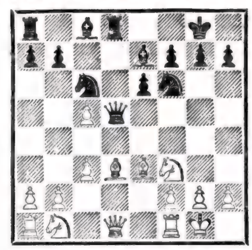
Новый чемпион набрал 4½ очка, на пол-очка отстали «Бебе» (США) и «Эвит» (Канада). Ветераны «Каисса» и «Чесс» не участвовали в турнире, а «Белл» до самого конца боролся за корону и перед последним туром отставал от лидера всего на пол-очка. «Швейцарский» жребий свел главных соперников в заключительный день. Фортуна отвернулась от чемпиона, и, проиграв, «Белл» очутился в большой группе компьютеров, набравших 3 очка.

Приведем решающую партию, на сей раз схватка получилась захватывающей.

Сицилианская защита
«БЕЛЛ» — «КРЭЙ БЛИТЦ»

1. e4 c5 2. c3 d5 3. ed Ф : d5 4. Kf3 e6 5. d4 Kf6 6. Cd3 Kc6 7. 0—0 Ce7 8. Ce3 0—0 9. dc Лd8! Теория осуждает короткую рокировку черных — ввиду варианта 9. dc C : c5 10. C : h7+ Kp : h7 11. Ф : d5 ed 12. C : c5 с лишней пешкой у белых — и советует играть 8. . .cd. Но «Крэй блитц» применяет интересную дебютную новинку... Промежуточный ход

ладьей на d8 вполне заслуживает восклицательного знака.



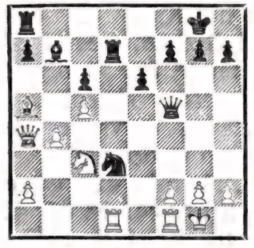
10. Kd4 C : c5 11. c4 Фd6 12. K : c6 bc 13. C : c5 Ф : d3 14. Фa4. Благодаря дебютному сюрпризу черные получили неплохую игру, и белым пора побеспокоиться об уравнении. Наверное, сейчас им стоило разменять ферзей: 14. Ф : d3 Л : d3 и далее, 15. Kc3 Ca6 16. Лad1 C : c4 17. Л : d3 C : d3 18. Лd1 Cc4 19. C : a7 с близкой ничьей. Конечно, в сложившейся спортивной ситуации, когда «Белл» устраивала только победа, она вынуждена избегать упрощений. Не уверен, правда, что подобные психологические нюансы учитывались машиной.

14. . .Ke4 15. Cb6 Лd7 16. Ca5. Остроумный способ решить проблему ферзевого фланга. Взятие на c6 невозможно из-за Cb7, не лучше и 16. Ka3 с угрозой Лad1: после 16. . .Kd2 17. Лfd1 Фg6 18. Ce3 Kf3+ 19. Kph1 Kh4! белые вынуждены были бы сыграть пассивно — 20. Лg1.

16. . .Cb7 17. Kc3. Здесь заслуживало внимания 17. Kd2!, после 17. . .K : d2 (17. . . Kc5 18. Фb4 Фd4 19. Kf3!) 18. C : d2 ничья не за горами (18. . .Ф : d2? 19. Лad1).

17. . .Kc5 18. Фb4 Фf5 19. Лad1 Kd3 20. Фa4 Фg4. Сильнее 20. . .c5, и над белым королем сгущались тучи.

21. c5! Фf5 22. b4! Белым удалось стабилизировать ферзевый фланг, а их слон a5, расположенный несколько неуклюже, косвенно участвует в борьбе за линию «d». Но не зевнули ли белые вилку?



22. . .Kb2 23. Л : d7! Как видите, «Белл» заранее предусмотрел жертву ферзя.

23. . .K : a4 24. K : a4 Фc2 25. Л : b7 Ф : a4 26. Лa1? Тактическую схватку «Белл» провел достойно, но в позиционной игре несколько теряется... Пожалуй, такой ход ладьей в состоянии сделать лишь начинающий шахматист, оберегающий каждую свою пешку. Задача белых побыстрее соединить ладьи, и пешка «a» тут ни при чем. Нормальным продолжением было 26. h3, и если 26. . .Ф : a2, то 27. Лd1. В крайнем случае эта ладья могла занять линию «d» после предварительного Лbd7. Позиция примерно равна, но в сложной борьбе белые сохраняли шансы на успех.

26. . .e5 27. f3. Еще один ход, который любой второразрядник отвергнет, даже не рассматривая вариантов. Похоже, партия белых катится под откос.

27. . .Фc2 28. Лc7 Фd3. Не только угрожая объявить шах с d4, но и захватывая линию «d», которую белые легко уступили противнику.

29. Лf1 Фd5 30. a3 g5 31. Лe7 f6 32. Лc7 h5. Фигуры белых разобщены, и черные наращивают перевес, надвигая свои пешки. Последний шанс заключался в 32. Сс7, переводя слона на d6.

33. h3 Крh8 34. Крh2 a6 35. Лe1 Лe8 36. Лe4 f5 37. Лe2 g4 38. hg fg 39. fg hg 40. Лf2 e4 41. Лff7. Наконец ладьи встретились друг с другом, но слишком поздно!

41. . .Фe5+ 42. g3 e3 43. Лh7+ Крg8 44. b5 cb 45. Ce1 Фb2+ 46. Крg1 Фa1 47. Крg2 Лd8 48. Лhd7 Лf8 49. Лd6 Фb2+ 50. Крg1 Фb1 51. Крh2 Фc2+ 52. Крg1 Фf5. Белые сдались.

В соревновании участвовали также и микрокомпьютеры, но они по-прежнему держались в тени. Посмотрим поединок между двумя чемпионами среди больших и малых ЭВМ, состоявшийся на описываемом четвертом первенстве мира в «тяжелом весе».

Сицилианская защита
«БЕЛЛ» — «МЕФИСТО»

1. e4 c5 2. c3 e6 3. d4 d5 4. ed ed 5. Кf3 Cd6 6. dc C : c5 7. Ce2 Кf6 8. 0—0 Cf5. Невооруженным глазом видно, что слону здесь делать нечего и черным лучше было рокироваться.

9. Кd4 Фc8 10. Cb5+ Кc6 11. Лe1+ Крf8. Король застрял в центре, что в конце концов и определяет судьбу партии.

12. К : f5 Ф : f5 13. Ce3 C : e3 14. Л : e3 Лe8 15. Л : e8+ К : e8 16. Кa3 a6 17. Cd3 Фg5 18. Фb3 b5 19. Кc2 Кc7 20. a4! Ладья долго бездельничала в углу доски и теперь включается в игру… так и не двигаясь с места! Забавно, что с исходного поля a1 она создает решающие угрозы.

20. . .Кe5 21. Ce2 Кc4 22. ab ab 23. Кd4 Крg8. Нелепая попытка пристроить короля. Напрашивалось g7—g6. Теперь же предводитель черных в матовой сети, и сразу выигрывало 24. К : b5. «Белл» сыграл иначе, но достаточно убедительно.

24. С : c4 dc 25. Ф : b5! Ф : b5 26. К : b5 Кe8 27. Кd6! Кc7 28. Лa7 Кe6 29. К : f7 g6 30. К : h8 Кр : h8 31. Лa4. Черные сдались.

Еще через три года, в 1986-м, состоялся пятый чемпионат мира среди больших ЭВМ, и «Крэй блитц» отстоял свой титул сильнейшей программы.

Таким образом, американская программа доказала, что не случайно владеет компьютерной шахматной короной. В Кёльне (ФРГ) участвовало рекордное число программ — 23, и сражение вновь велось по швейцарской системе в пять туров. Впереди оказались сразу четыре американские программы: «Крэй блитц», «Хайтек», «Бебе» и «Феникс», набравшие по 4 очка. Именно в таком порядке их расставили коэффициенты Бухгольца (для каждого участника турнира они складываются из оч-

ков тех соперников, у которых он выиграл, и половины очков тех, с кем сделал ничью).

По мнению мастеров и гроссмейстеров, присутствовавших на состязании, следующий поединок оказался самым увлекательным не только в данном чемпионате, но и за всю историю компьютерных шахмат!

Сицилианская защита
«ХАЙТЕК» — «ШАХ»

1. е4 с5 2. Kf3 d6 3. Сс4 е6 4. d4 cd 5. К : d4 Kf6 6. Кс3 Се7 7. Се3 Kbd7. Похоже, машины отошли в сторону от проторенных дебютных путей. Обычное продолжение здесь 7. . .Кс6. Сейчас возможно было 8. С : е6 fe 9. К : е6 Фа5 10. К : g7+ Kpf7 11. Kf5, и белые получали три пешки за слона (нельзя 11. . .К : е4 из-за 12. Фh5+ с разгромом), однако «Хайтек» предпочитает более спокойное продолжение.

8. Фd2 Ке5 9. Се2 0—0 10. h3 Cd7 11. Kf3 К : f3+ 12. gf. Отступать конем на f3 не было большого резона, но еще неожиданнее последний ход белых — в «сицилианке» редко сдваивают пешки подобным образом.

Почему же машина не побила на f3 слоном, ведь сдвоенные пешки уменьшают значение оценочной функции?! Дело в том, что владение открытой или полуоткрытой линией, наоборот, увеличивает ее значение, и, видно, для «Хайтека» этот фактор оказался важнее. Основные события в партии развернутся по линии «g», и машина, можно сказать, заглянула далеко вперед...

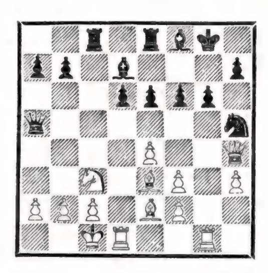
12. . .Фа5 13. 0—0—0 Лас8. Компьютеры не скрывают своих планов, впрочем, они вполне типичны для данного дебюта: белые атакуют на королевском фланге, черные стремятся к контригре на ферзевом. Но нельзя забывать и о защите. Поэтому черным точнее было отправить на с8 другую ладью, освобождая поле f8 для слона. Но они недооценивают неприятельские угрозы.

14. Лhg1 Лfe8 15. Ch6 g6 16. Cg5 Фс5? Серьезная ошибка: потеря темпа, а вскоре и второго (после нападения белого слона на ферзя) ставит черных в трудное положение. В духе позиции было b7—b5, немедленно затевая схватку на «своем» участке доски: 16. . . b5 17. Cf4 b4! Вместо этого черные решили полакомиться пешкой f2 — наивная затея...

17. Фf4 Kh5 18. Фh4. Дальнейшая борьба носит форсированный характер, и не исключено, что обе машины благодаря использованию ФВ рассчитали до конца все варианты. Но ситуация такова, что тактические ухищрения уже не спасают черных. Наблюдая красивый финал партии, невозможно поверить, что за доской орудуют компьютеры...

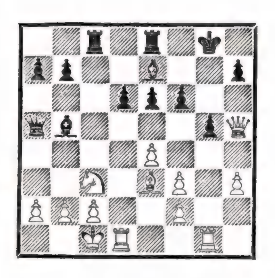
18. . .f6. Заметное ослабление позиции. Конечно, после 18. . .С : g5 19. Л : g5 и 20. Ф : h5 белые выигрывали фигуру, но напрашивалось 18. . . Cf8. Однако в этом случае поединок завершался эффектной жертвой ферзя: 19. Ф : h5!! gh 20. Cf6+ Cg7 21. Л : g7+ Kpf8 (21. . .Kph8 22. Лg6×) 22. Лdg1 с неизбежным матом. Не вызывает сомнения, что «Хайтек» нашел бы эту комбинацию.

19. Се3 Фа5.



Как будто позиция черных достаточно прочна, ферзь с а5 поддерживает королевский фланг. Но белые находят чисто задачную идею перерезать ему дорогу на противоположный край доски.

20. Cb5!! C : b5 21. Ф : h5 g5.



Может быть, стоило запутать игру путем 21. . .Л : c3! Ведь после 22. Л : g6+ Крh8 23. Лdg1 уже черные объявляли мат или выигрывали ферзя: 23. . .Л : c2+!! 24. Крb1 (24. Кр : c2 Cd3+ и 25. . . Ф : h5) 24. . .Л : b2+! 25. Кр : b2 Фb4+ и т. д. Неужели «Шах» не заметил этой комбинации? Думаю, что объяснение в другом: машина разгадала коварный замысел соперника, обнаружив матовую комбинацию не только за себя, но и за него: 23. Ф : h7+!! (еще одна жертва ферзя, теперь уже «между строк» — вместо робкого 23. Лdg1) 23... Кр : h7 24. Лh6+ Крg8 25. Лg1+ Крf8 26. Лh8+ Крf7 27. Лh7+ Крf8 28. Ch6×.

Комбинацию открыл красивый маневр слона на b5, а завершает ее удар другого слона на симметричное поле.

22. C : g5!! fg 23. Л : g5+. Если бы партию играли люди, мы бы, наверное, сказали, что белые ведут атаку на одном дыхании. Сейчас после 23. . . C : g5 24. Ф : g5+ Крf7 (24. . . Крh8 25. Фf6+ Крg8 26. Лg1×) 25. Фh5+ Крe7 26. Ф : h7+ Крf6 черный король получал изящный мат в центре доски: 27. e5+! Кр : e5 (27. . .de 28. Кe4×) 28. Фg7+ Крf5 29. Фf7+ Крe5 (29. . .Крg5 30. Лg1+) 30. f4×! Избранное черными продолжение не спасает их.

23. . .Крh8 24. Лdg1. Черные сдались, нет защиты от 25. Ф : h7+! и 26. Лh5×.

«Не знаю, как «Хайтек» может обороняться, но атакует компьютер уже как гроссмейстер» — так оценил игру машины присутствовавший на чемпионате мира гроссмейстер В. Горт.

После такой яркой и убедительной победы, наверное, никто не сомневался, что «Хайтек» завоюет чемпионский титул, тем более что перед последним туром «Крэй блитц» отставал на очко. Однако на финише жребий свел двух претендентов друг с другом, и чемпион мира совершил «спортивный подвиг»: одержал победу, догнав лидера. Дополнительные показатели, как мы знаем, позволили «Крэй блитц» сохранить корону.

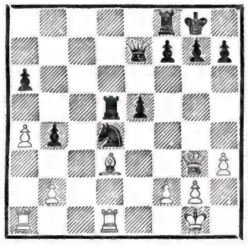
По традиции приведем решающую партию пятого чемпионата мира.

Ферзевый гамбит
«КРЭЙ БЛИТЦ» — «ХАЙТЕК»

1. d4 d5 2. c4 dc 3. Kf3 Kf6 4. e3 e6 5. C : c4 c5 6. Фe2 a6 7. dc C : c5 8. 0—0 b5. Более точным теория считает 8. . . Kc6, а на 8. . .b5 рекомендует 9. Cd3 0—0 10. e4 e5!? 11. a4 b4 12. Kbd2 с минимальным перевесом у белых. После следующего промежуточного хода ладьей начинается самостоятельное творчество машин.

9. Лd1 Фe7 10. Cd3 e5 11. e4 Kc6 12. Kc3 Cg4 13. Ce3 Лd8 14. h3 C : e3 15. Ф : e3 C : f3 16. Ф : f3 Kd4 17. Фg3 0—0. Борьба за центральные поля d4, d5 привела к серии разменов и примерно равным шансам. Судьба партии будет решена в эндшпиле.

18. a4 b4 19. Kd5 K : d5 20. ed Л : d5.



Позволяет белым образовать проходную. А ведь машины плохо борются с такими пешками. Точнее было 20. . .a5 21. Фe3 (21. Cc4 Л : d5!) 21. . . Фd6 (21. . .Л : d5 22. Фe4! — подобные тактические удары машина никогда не пропускает) 22. f4 с неясной игрой.

21. C : a6 b3 22. Фe3 Лfd8 23. Cc4 Kc2 24. Фe2 Лc5 25. Л : d8+ Ф : d8 26. Лb1 Kd4 27. Фf1 Фd7 28. Лa1 Фc6 29. Cb5! K : b5 30. ab. Белая пешка неуязвима из-за обнаженности последней горизонтали.

30. . .Фb7. На 30. . .Фd5 хорошо 31. Фd3!

31. Лa3 g6 32. Л : b3 Фd5 33. Лb4 Лc2. Контригра черных исчерпана, и, устремляясь вперед, проходная пешка приносит «Крэй блитц» столь желанную победу.

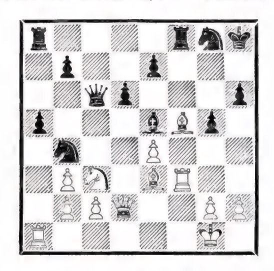
34. b3 Фd2 35. Лc4 Лb2 36. Лe4 Фd5 37. Фc4 Фd1+ 38. Kph2 Л : f2 39. Л : e5 Фd6 40. Фc8+ Kpg7 41. Фc5 Фd2 42. Лg5 Лe2 43. Лg4 Фa2 44. Фc3+ Kpg8 45. b6 Фa8 46. Фc7 Фf8 47. b7 Лe8 48. Лc4 Kpg7 49. Лc6 Лb8 50. Фc8 Л : c8 51. bcФ, и все кончено.

Между прочим, перед началом последнего первенства мира среди больших ЭВМ именно «Хайтек» считался фаворитом (авторы программы — экс-чемпион мира по переписке Г. Берлинер из университета Карнеги-Меллона и один из его аспирантов М. Кемпбелл). За полгода до этого состоялся чемпионат Северной Америки, собравший десять программ, большинство из которых затем участвовало и в розыгрыше компьютерной короны. И в Денвере «Хайтек» не только завоевал первый приз, но и обыграл чемпиона мира. К началу этого состязания программа сыграла 21 турнирную партию с людьми и набрала рейтинг 2233 — уровень приличного кандидата в мастера и самый высокий в мире результат, достигнутый компьютером.

На чемпионате Северной Америки «Крэй блитц» не попал даже в тройку, проиграв главным конкурентам — «Хайтек» и «Бебе» (основной разработчик Т. Шерцер). Видно, и компьютеры могут оказаться в плохой спортивной форме...

Шутки шутками, а поражение во втором туре от «Бебе» было у «Крэй блитц» первым за три года. Но в Кёльне состоялся реванш и чемпион мира отомстил «Бебе», буквально разгромив свою обидчицу.

«КРЭЙ БЛИТЦ» — «БЕБЕ»



Хотя на доске всего поровну, чёрному королю не позавидуешь.

29. С : g5! Машины не слишком любят расставаться с фигурами, и наверное, для «Бебе» этот удар явился неприятным сюрпризом. Принятие жертвы ведет к быстрому мату: 29. . .hg 30. Лh3+ Крg7 31. Ф : g5+ Крf7 32. Фg6×.

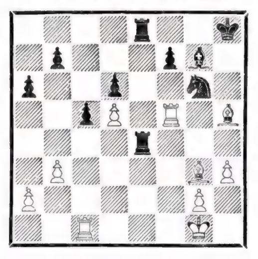
29. . .Сg7 30. Лh3 Фс5+ 31. Се3 Л : f5. Отступление ферзем тоже не спасает от мата: 31. . .Фе5 32. С : h6 К : h6 33. Л : h6+ С : h6 (33... Крg8 34. Се6+) 34. Ф : h6+ Крg8 35. Фh7×. «Бебе» предпочитает медленную смерть.

32. С : с5 Л : с5 33. Лf1, и белые выиграли.

Итак, победа над двумя главными конкурентами, «Хайтек» и «Бебе», показала, что «Крэй блитц» — достойный чемпион мира!

Приведем теперь один образец игры «Бебе», как-никак третий призер! Вот эпизод, свидетельствующий о большом упорстве машины.

«РЕБЕЛ» — «БЕБЕ»



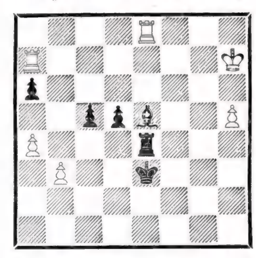
Позиция малопривлекательна для черных, но в конце концов им удается выпутаться.

27. . .Ке7 28. Л : f7 Сd4+ 29. Крh1 К : d5 30. Л : b7 Лd8 31. Сf3 Ле3 32. Сh4 Кf6 33. Лf7 Ле6 34. Сd5! Фигуры черных находятся в подвешенном состоянии, и тактическая перепалка ведет к материальным потерям для них. Так что будущий призер пока ничем не радует. Лишь через двадцать ходов, выдержав все испытания, «Бебе» проведет решающее пешечное наступление.

34. . .К : d5 35. С : d8 Кb4 36. а3 Крg8 37. Лсf1 Кс2 38. Лf8+ Крg7 39. а4 d5 40. h4 Ке3 41. Л1f7+ Крg6 42. Лс7 Кd1 43. Лg8+ Крf5 44. Лf7+ Кре4 45. g4 Крd3 46. h5 Ле1+ 47. Крg2 Ке3+ 48. Крg3 Се5+ 49. Крh4 Лh1+ 50. Крg5 Лg1 51. Крg6 Л : g4+ 52. Сg5 Лb4 53. С : е3. Несмотря на отчаянное сопротивление противника, «Ребел» еще мог сыграть 53. Лf3 Ле4 54. Л : е3+ Л : е3 55. С : е3 Кр : е3 56. Ле8, затем Л : е5, и пешка «h» превращалась в ферзя. Впрочем, белые еще не упустили выигрыш.

53. . .Кр : е3 54. Ле8 Лg4+ 55. Крh7 Ле4 56. Ла7? Вновь решал удар на е5: 56. Лfе7 Крd4 57. Л : е5! и т. д. Мы уже отмечали эту деталь — машины склонны недооцени-

вать проходные пешки соперника. Вот и сейчас компьютер терпит крах по этой причине.



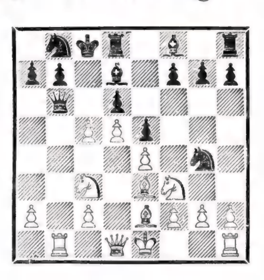
56. . .d4! 57. Л : а6 d3 58. Лg6 d2 59. Лg1 Крf2 60. Леg8 Ле1 61. Л1g2+ Кре3 62. Л : d2 Кр : d2 63. Лс8 Cd4 64. Лb8 Ле6 65. Лb7 Крс2 66. b4 с4! 67. b5 с3 68. Лd7 Крd3 69. b6 с2 70. b7 с1Ф, и черные выиграли.

Долгий поединок... Это и не удивительно: партии компьютеров часто носят затяжной характер. Молниеносная победа, дебютный разгром связаны с жертвами, на которые ЭВМ идут неохотно. Так что следующая миниатюра из пятого чемпионата — в некотором роде исключение.

Защита Бенони
«РЕБЕЛ» — «ФЕНИКС»

1. d4 с5 2. d5 е5 3. е4 d6 4. Cd2 Кf6 5. Кс3 Cd7 6. Се2 Фb6 7. Лb1! Не только защищая пешку, но и готовя активные действия на ферзевом фланге.

7. . .Ка6 8. Се3 0—0—0 9. b4! Кb8 10. Кf3 Кg4 11. bc.



Белым удается успешно вскрыть линию «b», ведь для 11. . .К : е3 нет времени: 12. cb К : d1 13. ba, и на доске появляется новый ферзь.

11. . .Фс7. Пешку черные отыгрывают, но их ферзя ждут крупные неприятности.

12. Cd2 Ф : с5 13. 0—0 Се7 14. Кb5 f5 15. Лb3! Логичное завершение осады ферзевого фланга, причем дело обошлось без жертв...

15. . .С : b5 16. С : b5 fe 17. Лс3 ef 18. Ф : f3 Кf6 19. Л : с5+ dc 20. Фf5+ Кbd7 21. с4 а6 22. С : а6! К : d5 23. cd. Черные сдались.

Мы часто пишем: «белые сдались», «черные сдались». Как это понимать, когда речь идет о компьютерах?

Конечно, машины сами не сдаются, они сражаются до мата. Решения же о капитуляции принимают создатели программ. Но понятно, что, если у компьютера есть хоть малейший шанс спастись, «владелец» непременно им воспользуется...

Итак, с творчеством больших ЭВМ мы уже познакомились, переключим теперь внимание на чемпионаты малых машин.

Хотя микрокомпьютеры стали разыгрывать свою корону на шесть лет позже, по числу состязаний, как уже отмечалось, они опередили своих предшественников. Вот где были разыграны восемь чемпионатов мира среди микрокомпьютеров: Англия — 1980; ФРГ — 1981; Венгрия — 1983; Англия — 1984; Голландия — 1985; США — 1986; Италия — 1987; Испания — 1988. В трех первых чемпионатах побеждали

американские компьютеры фирмы «Фиделити» («Сэнсори Вайс», «Чэлленджер», «Эйлит»), а в пяти последующих — разные модификации машины «Мефисто» (ФРГ). К названию модели, готовящейся к очередному чемпионату мира, создатели «Мефисто» приписывают название города, в котором он проводится. Так что микрочемпионами последних лет являются: «Мефисто-Глазго», «Мефисто-Амстердам», «Мефисто-Даллас» и т. д. Для упрощения называть города мы далее не будем.

Первые шесть чемпионатов проводились по швейцарской системе, хотя число туров все время менялось. Первенство 1986 года в Далласе впервые носило как бы лично-командный характер. 14 машин состязались в 7 туров. В спор вступило по три компьютера «Мефисто» (ФРГ), «Фиделити» (США), «Реком» (Голландия) и «Цирус» (Англия), по одной «Шахматный монстр» (США) и «Кемпелен Атари» (Венгрия).

При жеребьевке предусматривалось: машины одной фирмы друг с другом встречаться не должны, чтобы не могли «подыграть» своим. Кстати, в командном зачете, как и в личном, победили «Мефисто» — 1, 3 и 5-е места, причем чемпион набрал 6 очков из семи. Команда «Фиделити» завоевала 2, 4 и 7-е места, у серебряного призера — $5^1/_2$ очков. Остальные места распределились так: «Реком» — 6, 8 и 9-е, «Цирус» — 10, 11 и 12-е, в аутсайдерах оказались «индивидуалисты» — компьютеры «Шахматный монстр» и «Кемпелен Атари».

Мы уже говорили в первой главе, что алгоритмы игры, заложенные в современные ЭВМ — большие и малые (персональные компьютеры), мало отличаются друг от друга. В последние годы в развитии шахматных программ не произошло существенных сдвигов. Мастерство компьютеров растет в основном благодаря их техническому совершенствованию. Например, объем памяти новых ЭВМ позволяет создавать картотеку дебютов на много тысяч вариантов, а рост быстродействия увеличивает глубину перебора, то есть комбинационный потенциал машины.

Но какие машины сильнее: большие, профессиональные или малые, персональные? Каким программам следует отдать предпочтение? Однозначно тут не ответишь. Очевидно, одна и та же шахматная программа на большой ЭВМ чувствует себя увереннее, чем на персональном компьютере. На ней и варианты считаются быстрее, и дебютная картотека может быть значительно богаче. Но, конечно, если программа (алгоритм) игры не отличается большим искусством, то никакая сверхмощная машина не спасет положения. Так что одинаково важны и программа, и компьютер. В общем-то это обычная ситуация, характерная не только для шахмат, но и для любой задачи, решаемой на ЭВМ.

Мы уже обращали внимание на то, что некоторое увеличение глубины перебора не всегда приводит к качественному скачку в уровне игры, и в настоящее время микрокомпьютеры не очень уступают

большим машинам (при наличии равноценных программ). Кстати, к профессиональным компьютерам часто подключаются дополнительные микропроцессоры и аппаратные модули, реализующие те или иные шахматные функции, а параметры малых ЭВМ улучшаются за счет использования более совершенных микросхем. В результате разница в классе игры машин еще сокращается, и микрокомпьютеры почти на равных сражаются с более мощными ЭВМ. Тем не менее большие ЭВМ пока все же посильнее своих микроколлег.

В шахматных машинах программа «запаяна» раз и навсегда, кроме того, в них предусмотрено много сервисных возможностей. Удобство игры и наличие ряда особых шахматных подпрограмм компенсируют некоторый недостаток быстродействия «персоналок». Во всяком случае, по партиям машин не определить, какая именно техника использована.

Хотя современные компьютеры уступают мастерам и гроссмейстерам, уже с кандидатами в мастера некоторые из них сражаются на равных, а любители вообще имеют в лице машин весьма опасных соперников. Учитывая, что высококвалифицированных шахматистов в мире насчитывается всего несколько тысяч, а увлекаются шахматами миллионы, можно смело утверждать, что компьютер сейчас одолеет 99,9 процентов людей, садящихся за доску!

Продолжим рассказ о чемпионатах мира среди микроЭВМ. В последних двух первенствах была применена новая система розыгрыша. Увлекательность поединков между Каспаровым и Карповым, видимо, навела организаторов турнира 1987 года на мысль, что матчевая борьба больше подходит для выяснения сильнейшего компьютера. В Риме ЭВМ впервые сражались в матче, точнее, в матч-турнире. Одну команду представляли собой три экземпляра знаменитой машины «Мефисто», другую — три экземпляра менее известной машины «Сфинкс» (автор программы Д. Леви). Состязание продолжалось 3 тура: три «Мефисто» сыграли с тремя «Сфинксами». Итог оказался печальным для Леви — состязание завершилось полным разгромом его детища — счет 9 : 0 в пользу «Мефисто» и четвертая корона...

Помимо основного состязания, в Риме проходил еще один турнир, как бы малый чемпионат мира среди микрокомпьютеров. Семь программ для персональных ЭВМ соревновались по круговой системе, и победила программа «Псион чесс» — $5^1/_2$ очков из шести, автором которой также является Р. Лэнг, создатель «Мефисто».

Нам осталось рассказать о восьмом чемпионате мира среди шахматных микрокомпьютеров, последнем на сегодняшний день. В испанском городе Альмерия в двухкруговом матч-турнире встретились старые конкуренты «Фиделити» и «Мефисто». Сражение между четырьмя представителями каждой фирмы завершилось убедительной победой «Мефисто» со счетом 19 : 13.

Таким образом, эти компьютеры уже в пятый раз подряд доказали, что они сильнейшие в мире. «Фиделити» довольствовались тем, что одна из их побед была признана лучшей партией чемпионата (она приведена ниже).

Микрокомпьютеры «Фиделити» и «Мефисто», участвовавшие в матч-турнире, были экспериментальными, то есть специально подготовленными для чемпионата мира в Испании. Помимо центральной битвы за корону в Альмерии состоялись еще два турнира, вызвавшие немалый интерес. В классе коммерческих компьютеров (поступающих в продажу) также победил «Мефисто», а в состязании семи шахматных программ для персональных ЭВМ победительницей вышла «Альмерия X» — 6 очков из шести возможных. Поскольку автором этой программы является Р. Лэнг, можно считать, что на испанском чемпионате «Мефисто» доминировали во всех весовых категориях...

В третьем чемпионате среди больших машин, как мы помним, впервые участвовали их маленькие коллеги, и преимущество основных игроков было бесспорным. Спустя шесть лет ситуация изменилась. На пятом чемпионате мира в Кёльне микрочемпион «Мефисто» отстал от суперчемпиона «Крэй блитц» всего на очко, разделив 5—8-е места.

Думаю, что сейчас уместно разобраться в одном чисто терминологическом вопросе. У нас постоянно идет речь то о программах, то о машинах, и не всегда понятно, что имеется в виду. Кто же в действительности играет в шахматы — компьютер или программа? В популярной литературе обычно пишут о состязаниях самих компьютеров — это звучит эффектнее. Конечно, если нет машины, то игра не состоится. Но сам по себе компьютер, как технический механизм, ни на что не способен, шахматистом он становится только после введения в него программы. Кстати, на одной и той же универсальной ЭВМ могут встречаться друг с другом две разные программы — в этом случае совсем уж нелепо говорить об игре машин.

Таким образом, сражение ведут шахматные программы. Что же касается специальных шахматных компьютеров, то программа в них встроена раз и навсегда, то есть машина и программа представляют собой одно целое. Это позволяет уже без всякой натяжки считать, что играют сами машины. Так что теперь никакой путаницы у читателя не произойдет.

Нам пора проиллюстрировать творчество чемпионов мира среди микрокомпьютеров. Следующая партия между двумя чемпионами — прежних лет и последующих — стала решающей в шестом первенстве мира. Именно данный экземпляр «Мефисто» завоевал корону, а «Фиделити» остался на втором месте.

Защита Алехина
«ФИДЕЛИТИ» — «МЕФИСТО»

1. e4 Kf6 2. e5 Kd5 3. Kc3 K : c3 4. dc d6 5. Kf3 Kc6 6. Cf4. Обычное продолжение 6. Cb5.

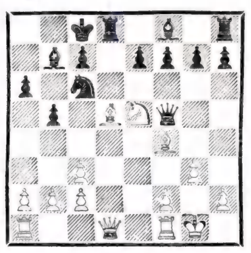
6. . .Фd7!? Дебютный сюрприз компьютера! Теория рас-

сматривает здесь 6. . .g6, 6. . . Cg4 или 6. . .de. Черный ферзь намерен выскочить на f5, и воспрепятствовать этому можно было путем 7. Cd3.

7. Cb5 a6 8. Ca4 b5 9. Cb3 Фf5. Черные последовательны.

10. Cd5 Cb7 11. g3? Такое ослабление большой диагонали непростительно для неоднократного чемпиона мира.

11. . .de 12. K : e5 0—0—0! 13. 0—0.



После 13. Фf3 немедленно сказывалась ошибка на 11-м ходу: 13. . .Л : d5! 14. Ф : d5 K : e5 15. Ф : e5 Ф : e5 16. C : e5 C : h1. Короткая рокировка тоже не приносит облегчения. Сейчас проще всего было 13. . .e6 и на 14. K : c6 — 14. . .C : c6 15. C : c6 Л : d1 16. Ла : d1 g5. Но еще сильнее 14. . .Л : d5! 15. Kd4 Фh3, и позиция белых беззащитна. «Мефисто», как ему и положено, предпочитает тактическое решение.

13. . .g5!? По-видимому, компьютер счел, что марш коневой пешки принесет ему больше материальных завоеваний.

14. c4. Белые действуют слишком безропотно. Плохо и 14. Фf3 Л : d5 15. Ф : d5 gf 16. Ф : f7 Ф : e5 17. Фe8+ Kd8 18. Лаd1 Cd5. Однако упорнее было 14. C : c6. Сначала все идет форсированно: 14. . .Л : d1 15. Лf : d1 C : c6 16. K : c6 gf 17. Лd8+ Крb7 18. Ка5+. Если теперь 18. . . Крb6, то 19. Лb8+ Кра7 20. Кc6×, на 19. . .Кр : а5 следует 20. а4!, а после 19. . .Крc5— 20. Лd1 черный король оказывается в западне. Однако при правильном 18. . .Кра7! 19. Кc6+ Крb6 белые беспомощны. В любом случае взятие на c6 содержало ловушку, и еще вопрос, сумели бы черные увернуться от нее. Теперь же все кончено.

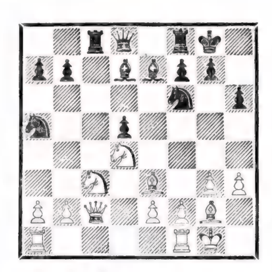
14. . .bc 15. K : f7 Л : d5 16. Фh5 gf 17. Ф : f5 Л : f5 18. K : h8 Cg7, и черные выиграли.

Вот еще один поединок из шестого чемпионата.

Ферзевый гамбит
«МЕФИСТО» — «РЕКОМ»

1. c4 e6 2. Kc3 d5 3. d4 c5 4. cd ed 5. Kf3 Kc6 6. g3 Kf6 7. Cg2 Ce7 8. 0—0 0—0 9. Cg5 cd 10. K : d4 h6 11. Ce3 Cg4. Чувствуется, что компьютеры прекрасно подготовлены в теоретическом отношении: защиту Тарраша разыгрывают как по нотам. В последние годы, правда, более популярен ход 11. . .Лe8. Так, в частности, неоднократно играл Г. Каспаров, в том числе в двух партиях с А. Карповым в их первом матче за шахматную корону.

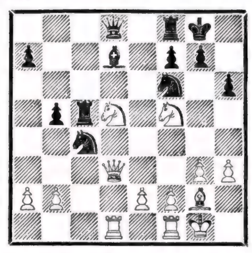
12. Фb3 Ка5 13. Фc2 Лc8 14. h3 Cd7. Началась самостоятельная игра, в дебютных справочниках рассматривается только 14. . .Ce6. Следующий маневр напоминает девятую партию из сражения двух «К» 1984 года.



15. Kf5. Тогда Карпов тоже бросил коня на f5, и это принесло ему четвертую победу в матче. Так что вполне можно сказать, что один шахматный король — «Мефисто» пользуется идеей другого — Карпова, и с тем же успехом!

15. . .Сс5 16. С : с5 Л : с5 17. Лad1. Белые действуют очень грамотно. Разумеется, нельзя 17. b4 из-за 17. . .С : f5 с выигрышем фигуры.

17. . .b5 18. Фd3 Кс4 19. К : d5! Маленькая разменная комбинация, которая приводит к достижению позиционных плюсов.



Занятный момент. Могут ли черные взять коня на d5? Конем, конечно, нельзя — 19. . . К : d5 20. Фd4! А вот ладьей, похоже, можно: 19. . .Л : d5 20. С : d5 К : b2 21. Фс3 К : d1 22. Л : d1 Фb6, и у черных вполне приличная позиция. Интересно, что этот вариант я предложил в комментариях к партии для журнала «64 — Шахматное обозрение». Черным было обещано равенство, однако один из читателей на своем шахматном компьютере решил проверить приведенный вариант, и машина неожиданно обнаружила эффектное опровержение — 21. К : h6+! (вместо 21. Фс3) с разгромом — 21. . .gh 22. Фg6+! и т. д. Надо полагать, что и «Мефисто» раскусил бы этот орешек...

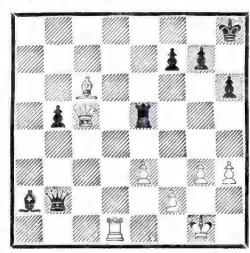
19. . .К : b2 20. Кfe7+ Крh8 21. Фd4 Л : d5 22. К : d5 К : d1 23. Л : d1 Се6 24. К : f6. Если сразу 24. Ф : а7, то после 24. . .С : d5 25. К : d5 (25. е4 Фа8!) 25. . .К : d5 26. Фd4 (26. е4 Фb6! — еще раз тот же трюк!) 26. . .Фе7 27. Ф : d5 Ф : е2 шансы уравнивались. Однако сильнее 24. е4!, и белые сохраняли мощного коня в центре, либо его место занимала опасная проходная.

24. . .Ф : f6. Неплохо и 24. . .Ф : d4 25. Л : d4 gf.

25. Ф : а7 Фb2 26. е3 С : а2. Черные отыграли пешку и благодаря своей пешке «b» могут оптимистически смотреть в будущее. Но два очередных хода доставят огорчение поклонникам компьютерного творчества.

27. Фс5 Ле8? После 27. . . Крg8 белым еще пришлось бы приложить усилия для уравнения. А следующий ход и показывать не хочется.

28. Сс6 Ле5??



В случае 28. . .Лb8 белые забирали пешку при помощи 29. Фа7! и на отступление ла-

дьи — 30. С : b5. Но ведь кажется, что черные защитили проходную.

29. Лd8+ Крh7 30. Се4+! Красиво, причем такой шах легко просмотреть «на флажке» и мастеру. На 30. . .g6 следует 31. Фf8 с неизбежным матом, и поэтому черные вынуждены отдать качество.

Чем же объяснить столь грубый просмотр машины? Ведь белые получают выигранную позицию форсированно — пара шахов и всего один тихий ход ферзем на f8. Невозможно предположить, что компьютер, участвующий в чемпионате мира, не был вооружен техникой ФВ, тем более что сама по себе комбинация длится всего три хода. Разумное объяснение ситуации состоит в том, что черные пребывали в сильном цейтноте, и глубина перебора катастрофически сократилась. Так что к промашке компьютера стоит отнестись со снисходительностью...

30. . .Л : е4 31. Фf5+ g6 32. Ф : е4 Фс1+ 33. Крh2 Фf1 34. Фс2 Се6 35. Фb2 Ф : h3+ 36. Крg1 f6 37. Ф : f6. Черные сдались.

«ЦИРУС» — «МЕФИСТО»

Еще один эпизод из шестого чемпионата. Черными играл тот экземпляр «Мефисто», который занял лишь 5-е место. Но тактическая зоркость, очевидно, у всех представителей одной фирмы одинакова...

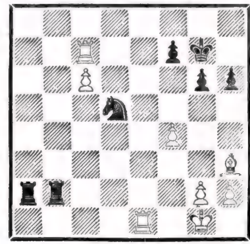
17. . .Л : d4! На доске материальное равенство, черный ферзь под боем, но эффектный удар на d4 сразу ставит все точки над «i».

18. Ф : d4 Сb7 19. f3 Сс5 20. Лfd1 С : d4+. Белые сдались.

А теперь рассмотрим два примера из седьмого розыгрыша шахматной микрокороны. Кстати, «Псион чесс» — победитель «малого» чемпионата мира.

Английское начало
«МЕФИСТО» — «СФИНКС»

1. с4 е5 2. Кс3 Кf6 3. Кf3 Кс6 4. е3 Се7 5. d4 ed 6. К : d4 0—0 7. Сd3 Ке5 8. е4 Сс5 9. Се2 Сb4 10. Сg5 h6 11. С : f6 С : с3+ 12. bc Ф : f6 13. Кb5 Фg6 14. 0—0 Ф : е4 15. К : с7 Лb8 16. Кb5 b6 17. Кd6 Фс6 18. Фd5 Кg6 19. Сf3 Фс5 20. Лаd1 Са6 21. Лfе1 Кf4 22. Ф : с5 bc 23. Ле7 Лb2 24. а4 Кg6 25. Л : d7 Ке5 26. Л : а7 С : с4 27. К : с4 К : с4 28. Лс7 Ла2 29. Сd5 Л : а4 30. Л : с5 Кb6 31. Сb3 Ла7 32. Лс6 Кd7 33. f3 Лb8 34. Сс2 Ла2 35. Сf5 Кf8 36. Ле1 Лd8 37. Лс8 Лdd2 38. Сh3 g6 39. с4 Лdb2 40. с5 Крg7 41. Лс7 Кh7 (правильно 41. . . Ке6! 42. С : е6 Л : g2+ с ничьей) **42. f4 Кf6 43. с6 Кd5.**



Завоевания «Мефисто» пока невелики: активность черных

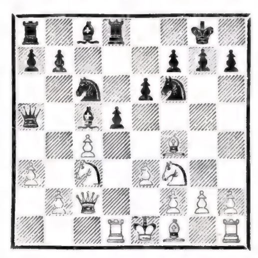
фигур полностью компенсирует отсутствие пешки. Однако чемпион проводит разменную комбинацию, сохраняя шансы на успех.

44. Л : f7+! Кр : f7 45. Се6+ Крf6 46. С : d5 Ла7 47. g3 Лd2 48. Сf3 Лаа2 49. Се4 Ла4 50. Лс1 Л : е4 51. с7 Ле8 52. с8Ф Л : с8 53. Л : с8 Лd1+ 54. Крg2 Лd2+ 55. Крh3 h5 56. Лс1 Крf5 57. Лh1 Лd3. Проще всего ничья достигалась путем 57. . .g5. Удивительно, но белым удается взять верх в этом эндшпиле.

58. Крh4 Лd2 59. h3 Крf6 60. g4 Лf2 61. Крg3 Лс2 62. Лb1 Лс3+ 63. Крh4 Лс5 64. Лb6+ Крf7 65. f5 gf 66. g5 Крg7 67. Кр : h5 Лс7 68. h4 Ла7. Черные сдались.

Ферзевый гамбит
«ПСИОН ЧЕСС» — «ПЛИМАТ»

1. d4 Кf6 2. с4 е6 3. Кс3 Сb4 4. Фс2 с5 5. dc 0—0 6. Кf3 Кс6 7. Сf4 С : с5 8. е3 d5 9. Лd1 Фа5 10. а3 Лd8.



С перестановкой ходов (обычно слон берет пешку с5 с поля е7, а не b4) получилась известная позиция, возникавшая даже в матчах на первенство мира. Например, в Багио (21-я партия) Карпов против Корчного избирал 10. . .Ле8, а в Мерано (11-я партия) — 10. . .Се7. Но и ход ладьей на d8 не раз встречался на практике. Стандартная реакция — 11. Кd2, а бросок пешки «b» в теории даже не рассматривается. Однако будущий победитель «малого» чемпионата избирает именно этот ход, и дебютная новинка приносит успех.

11. b4!? К : b4 12. аb С : b4 13. Лс1 Ке4 14. Се5 f6 15. Сd4 е5. Все протекает форсированно; черные отыгрывают фигуру, оставаясь с лишней пешкой. Кто бы мог подумать, что возникающий эндшпиль сложится к выгоде белых?!

16. К : е5 К : с3 17. С : с3 fе 18. cd Сf5 19. С : b4 Ф : b4+ 20. Фс3 Ф : с3+ 21. Л : с3 Се4 22. f3 С : d5 23. е4 Сf7? Тактическую схватку черные провели весьма уверенно, и сейчас 23. . .Сс6 закрепляло за ними перевес. Вместо этого они допускают неточность, а затем еще одну.

24. Лс7 b6? Правильно 24... Лаb8, не позволяя белым захватить линию «с». Эндшпиль «Псион» проводит безупречно.

25. Са6! Се6 26. 0—0 Лd7 27. Л : d7 С : d7 28. Лс1 Се8 29. Лс7 Крf8 30. g3 h5 31. h4 g6 32. Крf2 Сf7 33. Кре3 Сb3 34. f4 еf+ 35. Кр : f4 Се6 36. Крg5 Сf7 37. Крf6 Сb3 38. Кр : g6 Ле8. Черные наконец спохватываются и вводят в игру ладью, но положение уже не спасти.

39. Л : а7 Л : е4 40. Кр : h5 Ла4 41. Крg5 Сс4 42. Ла8+ Кре7 43. Сb7 Л : а8 44. С : а8 Сd3 45. h5 Кре6 46. h6 Кре5 47. Сс6 Сh7 48. Се8 b5 49. С : b5 Кре6 50. Се8 Кре7 51. Сg6 Сg8 52. h7. Черные сдались.

И в заключение два примера из восьмого чемпионата.

Защита Нимцовича
«МЕФИСТО» — «ФИДЕЛИТИ»

1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. Kc3 Cb4 5. Фb3 Ka6 6. Cg5 Cb7 7. 0—0—0. В данном дебюте белые редко рокируют в длинную сторону. В дальнейшем черные успешно используют ослабленное положение неприятельского короля.

7. . .C : c3 8. Ф : c3 Ke4 9. Фe3 K : g5 10. K : g5 Фf6 11. Фg3 h6 12. Kf3 Ce4 13. a3 c5 14. e3 cd 15. K : d4 Kc5 16. f3 Ch7 17. e4 0—0 18. e5 Фe7 19. f4 f6 20. Фe3 fe 21. fe Фh4 22. g3 Фh5 23. Cg2 Лac8 24. Лd2 Фg6. Наконец черные реализовали свою идею — ввели в бой дальнобойную батарею. Белый предводитель вынужден двинуться в центр доски, где его ждут одни неприятности.

25. Kpd1 Лf7 26. b3 Лcf8 27. Kpe2 Фh5+ 28. Kpe1 Лf2! 29. Ф : f2 Kd3+ 30. Л : d3 Л : f2 31. Kp : f2 C : d3 32. Лe1. Перевес черных бесспорен, и они шаг за шагом расшатывают позицию противника.

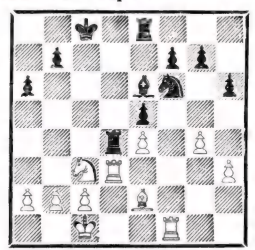
32. . .Фf7+ 33. Cf3 Фf8 34. Лe3 Cb1 35. Kb5 Фc5 36. Ce2 a6 37. b4 Фc6 38. Kd6 Фh1 39. h4 Фh2+ 40. Kpf1 Kph7 41. Kc8 Фh1+ 42. Kpf2 Фc6 43. Kd6 a5 44. Cd1 Фh1 45. Ca4 Фh2+ 46. Kpf3 Фg1 47. Kpe2 Фg2+ 48. Kpe1 Cc2 49. C : d7 Фg1+ 50. Kpe2 Фd1+ 51. Kpf2 Cd3 52. g4 Фf1+ 53. Kpg3 g5 54. hg hg 55. Лf3 Фg4+ 56. Kph3 Cf1+ 57. Л : f1 Ф : f1+ 58. Kpg3 Фf4+ 59. Kpg2 Ф : g4+ 60. Kpf2 Фd4+ 61. Kpf1 Ф : e5 62. c5 Фa1+ 63. Kpg2 Фb2+ 64. Kpf3 Ф : a3+ 65. Kpe4 Ф : b4+ 66. Kpe5 Ф : c5+. Белые сдались.

Сицилианская защита
«И! 88» — «ДАППЕТ»

Дебютная библиотека современных шахматных компьютеров довольно обширна. Машины охотно пользуются теоретическими достижениями гроссмейстеров и мастеров. Но следующая партия, кажется, побила все рекорды...

1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K : d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. g4 h6 7. Лg1 Kc6 8. Ce3 Ce7 9. Фe2 K : d4 10. C : d4 e5 11. Ce3 Ce6 12. 0—0—0 Kd7 13. Kpb1 a5 14. f4 ef 15. C : f4 Cf6 16. Фe3 Ce5 17. C : e5. Удивительный случай! До сих пор машины ход в ход повторили встречу Карпов — Андерссон из международного турнира в Турине 1982 года. Тогда черные побили на e5 конем и после 17. . .K : e5 18. Ce2 Лc8 19. Kd5 Лc6 20. c3 C : d5 21. Л : d5 Карпов получил лучшие шансы. Правда, в конце концов встреча завершилась вничью. В разыгранном на доске схевенингенском варианте (атака Кереса) компьютер играет по-иному: бьет на e5 пешкой.

17. . .de 18. Ce2 Фh4 19. Фg3 Ф : g3 20. Л : g3 0—0—0 21. Лf1 Kf6 22. Лd3 Лhe8 23. h3 Лd4 24. Kpc1.



Возможно, белые действовали не самым энергичным образом, но, так или иначе, дебютная новинка позволила черным полностью уравнять игру.

Правда, «Даппет» теряет бдительность и увлекается комбинацией, которая, увы, содержит изъян.

24. . .К : е4? 25. Л : d4 К : с3. Как будто черные выигрывают пешку: 26. bc ed 27. cd С : а2; 26. Лd2 К : е2+ 27. Л : е2 Сс4. Но белые проводят маленькую контркомбинацию.

26. Лс4+! Неожиданный промежуточный ход.

26. . .С : с4 27. С : с4 Ке4 28. С : f7. Материальное равновесие восстановлено, к тому же белый слон значительно превосходит черного коня.

28. . .Ле7 29. Cb3 b5 30. Ле1 Кс5 31. Cd5 g6 32. b4 Ка4 33. Ле3 Kb6 34. Лс3+ Крb8 35. Се4 Ле6 36. Лf3 g5 37. Лf8+ Крс7 38. Лf7+ Крd8 39. Ла7 Кс8 40. Ла8 Крс7 41. Cf5 Ле8 42. С : с8 Л : с8. Позиционный перевес белых трансформировался в выигранный ладейный эндшпиль.

43. Л : а6 Лf8 44. Л : h6 Лf1+ 45. Крd2 Лf3 46. Ле6 Л : h3 47. Л : е5 Лh2+ 48. Крс3 Крb6 49. Л : g5, и вскоре черные сдались.

В этой главе мы рассказали о самых крупных сражениях шахматных программ и машин — на первенство мира. Помимо этого во многих странах уже давно проводятся различные турниры и чемпионаты (например, упомянутое выше первенство Северной Америки). Они привлекают внимание и шахматистов, и специалистов в области информатики (о встречах машин с человеком речь пойдет в следующей главе). В 1988 году первый турнир шахматных программ для микрокомпьютеров и персональных ЭВМ состоялся и в СССР. В Улан-Удэ, где одновременно проходил международный компьютерный фестиваль, по круговой системе встретились шесть программ и победу уверенно одержал «Кентавр» — 4 очка из пяти. Автор программы — В. Вихров, старший научный сотрудник Института атомной энергии им. Курчатова.

Турнир в Улан-Удэ — приятное начинание, но надо признать, что нашим ученым и программистам предстоит еще немало потрудиться, чтобы выйти на международный уровень, чтобы наши шахматные компьютеры смогли на равных соперничать с «Мефисто»...

В заключение небольшая новелла о дебютных изысканиях современных шахматных компьютеров.

В одной из книг об Александре Алехине рассказывается о том, что чемпион мира иногда с интересом наблюдал за игрой простых любителей. Действительно, неискушенный шахматист, лишь отдаленно знакомый с теорией, с классическими комбинациями и стратегическими идеями и освобожденный, таким образом, от власти стереотипов и стандартных решений, порой совершает ходы, отличающиеся необычайной свежестью и оригинальностью, ходы, которые профессионал отвергает, почти не задумываясь, в силу их абсурдности. А между тем эти ходы могут оказаться вполне здравыми и разумными. Именно это обстоятельство учитывал Алехин, «подглядывая» за игрой любителей и извлекая из этого определенную пользу. Видимо, по тем же мотивам квалифи-

цированных шахматистов, в том числе и мастеров, привлекают поединки компьютеров.

Когда машины исчерпывают свою дебютную библиотеку и начинают действовать самостоятельно, они могут порой удивить весьма необычным решением, неожиданным ходом. Объективно этот ход не всегда сильнейший в данной позиции (а в сложной ситуации кто возьмется категорически утверждать, что тот или иной ход превосходит остальные?), но вполне заслуживает внимания. Тем более что современные компьютеры — отнюдь не начинающие шахматисты и, как мы убедимся в следующей главе, с ними приходится считаться и игрокам с высоким рейтингом.

Принципы игры компьютера существенно отличаются от методов, используемых человеком. Основу их, напомним, составляет «математика» (шкала относительной ценности фигур, «веса» признаков позиции, переборные схемы и т. д.), и очередной ход машины, очередная «теорема», доказанная ею, случается, даже не приходит в голову «гомо сапиенс». Конечно, если обратиться за помощью к машине в актуальной дебютной позиции, вряд ли она предложит какое-нибудь сногсшибательное решение (позиция находится под прицелом многих теоретиков и дебютных специалистов, и одним отдельно взятым ходом их не удивишь) — все варианты исследованы вдоль и поперек. Истинным новшеством может служить оригинальный план игры, глубоко продуманная расстановка фигур, но, общаясь с машиной, на это пока рассчитывать не приходится.

Другое дело, малоисследованные дебютные позиции, которые находятся в стороне от магистрального развития теории. Здесь многие ходы могут представлять интерес, и поиск их можно вполне доверить машине. В результате машинного эксперимента удается даже получить первые теоретические наброски. А уж их уточнением займется шахматный мастер.

Одной из форм такого эксперимента служат тематические турниры компьютеров. В старину такие турниры устраивались и для людей, в наше время эта форма состязания оставлена только для заочных шахмат. Один из тематических турниров был проведен недавно в Дортмунде, в нем участвовали многие микрокомпьютеры, известные по мировым чемпионатам. В качестве дебютного «раритета» было выбрано начало, исследование которого, как ни странно, в учебниках обрывается уже... на втором ходу. Речь идет о защите, не имеющей самостоятельного названия и начинающейся ходами 1. e4 b6!? (впрочем, иногда ее называют «ферзевым фианкетто»). Почти во всех ранее сыгранных партиях белые неизменно отвечали 2. d4, а черные, как правило, 2. . .Cb7 (хотя встречалось и 2. . .e6). Теперь стандартный ответ белых — 3. Cd3, укрепляя центр, а черные воздействовали на него посредством 3. . .c5 или 3. . .f5 (иногда и 3. . .d5, что менее убедительно), либо снова предпочтение отдавалось скромному 3. . .e6.

Чаще всего машины, играющие белыми, достигали дебютного перевеса, но такие примеры нам не слишком интересны — понятно, что владение мощным центром должно обеспечивать белым лучшие шансы. Гораздо любопытнее случаи, когда черным удавалось получить полноценную игру после 1. e4 b6. Остановимся на двух таких партиях.

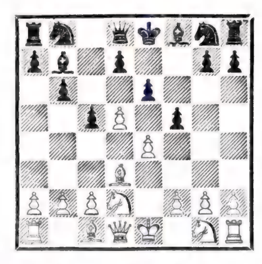
«НОВАГ» — «МЕФИСТО»

1. e4 b6 2. d4 Cb7 3. Cd3 c5!? Чемпион мира остроумно подрывает центр белых — сначала пешку «d», за ней немедленно и «e». Во втором круге состязания в партии «Мефисто» — «Новаг», то есть тех же машин, играющих противоположным цветом, черные пожертвовали пешку 3. . .f5!? и после 4. ef Kf6 (не годится 4. . .C : g2 из-за 5. Фh5+ g6 6. fg Kf6 7. gh+ K : h5 8. Cg6×) 5. Kf3 d5 6. Kg5 c5 7. Ke6 очутились в малопривлекательном положении. Вскоре «Новаг» отдал качество — 7. . .Фc8 8. Cf4 cd 9. Kc7+ Kpf7 10. Фe2 Kc6 11. Фe6+ Ф : e6 12. fe+ Kpg8 13. K : a8 Kh5 14. Cd2 C : a8 15. 0—0 и, несмотря на упорное сопротивление, в конце концов признал свое поражение.

4. d5. Вряд ли этот ход заслуживает упрека, хотя надежнее, возможно, 4. c3.

4. . .f5!? Когда-то давно «удар» f7—f5 (правда, непосредственно на 1. e4) в шутку называли «китайским гамбитом», но за правильность такого термина трудно ручаться. Сейчас 5. ef ничего не дает: 5. . .C : d5 6. Фh5+ Cf7.

5. Kd2 e6.



Теперь центр белых разлетается в пух и прах, хотя это и связано с жертвой пешки.

6. de de 7. ef ef 8. C : f5 Фe7+. И сейчас взятие на g2 не годилось из-за шаха ферзем на h5.

9. Kpf1 Kf6 10. h3 g6 11. Cd3 Cg7 12. Kgf3 0—0 13. Kpg1 Kc6 14. Фe1 Ф : e1+ 15. K : e1 Kd4. Итак, белые сохранили лишнюю пешку, но у противника более чем достаточный позиционный эквивалент. Дальнейшая живая игра протекала в рамках динамического равновесия и после взаимного истребления большинства фигур завершилась мирным исходом.

16. Kph2 Лae8 17. Лf1 Kd5 18. Kc4 Kb4 19. Ke3 K : d3 20. K : d3 c4!? 21. K : c4 Ca6 22. b3 C : c4 23. bc K : c2 24. Лb1 Лc8 25. c5!? bc 26. Лb7 c4 27. Ke1 K : e1 28. Л : e1 Лf7 29. Лee7 Л : e7 30. Л : e7 a6 31. f4 Лc6 32. g4 Лd6 33. Лc7 Лe6 34. Л : c4 Лe2+ 35. Kpg3 Л : a2 36. Ce3 a5 37. Лc7 a4 38. Kpf3 Лh2 39. Лa7 Л : h3+ 40. Kpe4 h6 41. Л : a4 Лg3 42. Лa8+ Kph7 43. Лa7 Kpg8 44. Лa8+ Kph7. Ничья.

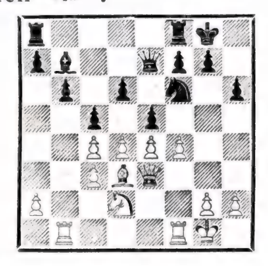
Чем не образцовая партия для будущей теории дебюта 1. e4 b6? Может быть, его так и назовут — гамбит «Мефисто»? Кстати, просматривая эту партию, невольно вспоминаешь 16-ю партию второго поединка

Карпов — Каспаров. В сицилианской защите черные пожертвовали пешку, получив за нее богатую игру. Это позволило ввести в обиход «гамбит Каспарова». Так что оба чемпиона мира — среди людей и среди машин — изобрели по гамбиту. Конечно, может оказаться, что гамбит «Мефисто» — рискованный дебют. Но что поделаешь, ведь и «гамбит Каспарова» в дальнейшем был поставлен под сомнение...

«НОВАГ» — «ПАР ЭКСЕЛЕНС»

1. e4 b6 2. d4 Cb7 3. Cd3 e6 4. c4 Kf6 5. Kc3 Cb4 6. Cg5 C : c3+ 7. bc d6 8. Kf3 Kbd7 9. 0—0 0—0 10. Лb1 Фe7 11. Kd2 e5. Позиционные маневры машины, играющей черными, впечатляют. Ходы e6, Фe7, d6 и, наконец, e6—e5 весьма характерны для защиты Нимцовича и именно в таком порядке встречались на самом высшем уровне — в гроссмейстерских поединках. Заметим, что машина осуществила этот технический план без подглядывания в дебютные справочники— в них просто не содержится подобных позиций.

12. f4 h6 13. C : f6 K : f6 14. Фf3 c5 15. Фe3. Позволяет черным вскрыть центр к своей выгоде. После 15. fe de 16. d5 белые сохраняли дебютный перевес благодаря надежной защите пункта c4 и владению линией «f» .



15. . .ed 16. cd d5! 17. e5 dc 18. C : c4 cd 19. Ф : d4 Лfd8? Необходимо было сразу 19. . .Kg4 и плохо 20. h3 — 20. . .Лfd8, а на 20. Kph1 решает 20. . .Фh4 21. h3 Ф : h3+. Промежуточный ход ладьей мог привести к тяжелым последствиям.

20. Фc3? Белые доверчивы: после 20. ef Л : d4 21. fe Л : d2 22. Лf2 Л : f2 23. Kp : f2 Лe8 24. Лe1 пешка «e» могла решить игру в их пользу.

20. . .Kg4 21. Лb5. Белые в растерянности: ладья прикрывает поле c5, но после ответного хода становится ясно, что эта защита мнимая.

21. . .a6! 22. C : f7+. Спертый мат — 22. Лb1 Фc5+ 23. Kph1 Kf2+ и т. д. не устраивает машину, и она отдает фигуру.

22. . .Kp : f7 23. Лb2 b5 24. Kb3 Kpg8 25. Фg3 Cc8. Положение белых безнадежно, но борьба продолжается.

26. Kd2 Cf5 27. Kph1 Лd3 28. Фe1 Лe3 29. Фd1 Лc3 30. Фe2 Лac8 31. h3 Ke3 32. Лf3 Фa7 33. Kph2 Фb6 34. a4 Cc2 35. Kb1 Cd1 36. Фe1 Лd3 37. a5 Фc5 38. Лff2 Kc2 39. Фf1 Фe3 40. Фg1 Фc1 41. Фf1 Лe3 42. Лd2 Ф : b2 43. Ф : d1. У черных уже лишняя ладья, но некоторая медлительность неожиданно подводит их.

43. . .Kph7 44. Фg4 Лf8 45. Лd7 Лg8 46. Фd1 Фa2 47. Kd2 Ke1 48. Фh5 Kph8 49. Лd6 Лb8. Грозило Л : h6+ с матом, теперь же дело могло завершиться вечным шахом.

50. Л : h6+ gh 51. Ф : h6+ Kpg8 52. Фg6+ Kpf8 53. Фh6+ Kpe7 54. Фd6+ Kpf7 55. Фc7+ Kpg6 56. Ф : b8??

Да, машина все-таки не человек. Уж он бы не упустил счастливого случая — после 56. Фc6+ черному королю некуда деться, и партия заканчивалась вничью. Материальные соображения «Новаг» ставит на первое место, и это окончательно губит его.

56. . .Ф : d2. Теперь черный король уходит от преследования.

57. Фg8+ Крf5 58. Фg4+ Крe4 59. Крg1 Ф : g2+! Самое простое с точки зрения машины.

60. Ф : g2+ К : g2 61. Кр : g2 Кр : f4. Белые сдались.

Глава третья
Компьютер против человека

Компьютер охотнее сражается с подобными себе, то есть с другими компьютерами, но больший интерес все-таки представляют партии между машиной и человеком. Только анализируя такие встречи, можно понять, на что же способен шахматный автомат, в чем состоит сила и слабость играющих программ. Конечно, важно и кто соперник машины,— если это любитель, то много информации из партий мы не извлечем, да и вообще не разберемся «кто есть кто». Однако в нашем рассказе «команда людей» представлена довольно внушительно: в нее входит несколько шахматных королей, о рядовых гроссмейстерах мы уже не говорим... «Команду машин» тоже в основном составляют чемпионы мира. Правда, «Каисса», которая не раз играла с людьми, в официальных состязаниях с шахматистами пока не встречалась. Другое дело, вторая чемпионка мира «Чесс». В годы своей былой славы она часто выступала в одних турнирах с людьми, и участники (по силе наши перворазрядники и кандидаты в мастера) относились к ней с уважением. Однажды компьютер даже выиграл чемпионат штата Миннесота, показав блестящий результат: 5 очков в шести партиях.

Одна из побед «Чесс» в этом турнире и открывает коллекцию поединков между ЭВМ и человеком.

Сицилианская защита
«ЧЕСС» — ФЕННЕР

1. e4 c5 2. Кf3 e6 3. d4 cd 4. К : d4 a6 5. c4 Кf6 6. Cd3 Фc7 7. 0—0 Сc5 8. Кb3 Сa7 9. Кc3 Кc6 10. Сg5 Кe5 11. С : f6 gf 12. Фe2 d6 13. Крh1 Сd7 14. f4 К : d3 15. Ф : d3 0—0—0 16. Лad1 Сc6 17. f5 Сb8 18. g3 h5. Черные играют слишком азартно, и машина четко пресекает такой метод действий.

19. fe h4 20. Л : f6 hg 21. Ф : g3 Лdg8 22. ef Ф : f7 23. Л : f7 Л : g3 24. Кd5 Сe8 25. Кb6+ Крd8 26. Л : b7 Сc6 27. Л : b8+ Крc7 28. Лc8+ Л : c8 29. hg С : e4+ 30. Крg1 Лh8 31. Кd5+ Крc6 32. Кa5+. Черные сдались.

Если говорить о любителях среднего уровня, то большая ЭВМ может даже дать им сеанс (технические возможности по-

зволяют вести сразу много партий). Шахматное представление такого рода состоялось в конце 70-х годов в Париже. Против «Чесс» выступили десять шахматистов, в основном видные деятели культуры — композитор Ги Беар, кинорежиссер Роже Вадим, драматург Фернандо Аррабаль и другие. Сеанс, продемонстрировавший новейшие достижения техники, проводился в зале, который был связан посредством спутника с компьютером, находящимся в США. Все партии воспроизводились на демонстрационных досках и на телевизионном экране. Ход борьбы комментировали французские мастера.

Результат сеанса такой: машина выиграла семь партий, две проиграла и одну свела вничью. При этом в половине встреч она играла черными. Учитывая, что квалификация ее противников колебалась между первым и третьим разрядом, результат следует признать успешным.

Разумеется, сейчас, спустя десятилетие, подобный сеанс не вызвал бы столь широкого резонанса, поскольку шахматные компьютеры уже не в диковинку. Компьютер-сеансер, мог бы находиться тут же в зале, и связь с другими континентами не потребовалась бы.

В состав участников того давнего сеанса в Париже был включен семилетний Мануэль Апицелла — чемпион мира среди детей. Хотя с тех пор прошло много лет, и Апицелла уже закончил школу, его партия из сеанса сохранилась. Школьник уступил машине, которая оказалась на высоте.

Дебют Нимцовича
«ЧЕСС» — АПИЦЕЛЛА

1. e4 Кc6 2. d4 e6 3. Кf3 d5 4. e5 Сd7 5. Кc3 Сb4 6. Сd3 Кge7 7. 0—0 f6 8. ef gf 9. Сh6 Крf7 10. Фd2 Сd6 11. Кb5 Кg6 12. К : d6+ cd 13. h4 e5 14. h5 Кge7 15. de de 16. c4 Лc8 17. cd К : d5 18. С : h7 Л : h7 19. Ф : d5+ Сe6 20. Ф : d8 Л : d8 21. Сe3 Л : h5 22. g3 Сh3 23. Лfc1 Сg4 24. Кh4 Лg8 25. f3 С : f3 26. К : f3 Л : g3+ 27. Крf2 Л5h3 28. Кg1 Л : e3 29. К : h3 Л : h3 30. Лh1 Лd3 31. Лh7+ Крe6 32. Л : b7 e4 33. Лc1 Лd6 34. Крe3 a5 35. Кр : e4 Лd4+ 36. Крe3 Лd6 37. Лc5 f5 38. Лh7 Кe5 39. Лh8 f4+ 40. Крe4 Кg6 41. Лh6. Черные сдались.

Преемники второй чемпионки мира «Белл» и «Крэй блитц» тоже нередко садились за один столик с шахматистами. Впрочем, большим машинам трудно усесться напротив человека, слишком это крупные фигуры, да еще из металла...

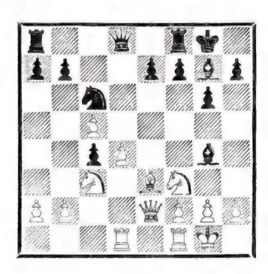
С начала 80-х годов с шахматистами, как правило, сражаются микрокомпьютеры. Но в процессе смены поколений машин «Белл» постоянно встречалась с людьми. Вот один довольно интересный образец ее игры против Г. Берлинера, гроссмейстера и экс-чемпиона мира по переписке (и, как мы знаем, одного из создателей «Хайтека»). Этот поединок состоялся в 1980 году как раз тогда, когда «Белл» стала третьей чемпионкой мира.

Защита Алехина
«БЕЛЛ» — БЕРЛИНЕР

1. e4 Кf6 2. e5 Кd5 3. d4 d6 4. Кf3 g6 5. c4 Кb6 6. ed cd 7. Сe2 Сg7 8. 0—0 0—0 9.

Се3 Кс6 10. Кс3 d5! До сих пор компьютер обращался к дебютной библиотеке, а теперь вынужден принимать самостоятельные решения, последний ход черных — теоретическая новинка. Правда, «Белл» не теряется.

11. с5 Кс4 12. С : с4 dc 13. Фе2 Cg4 14. Лad1.

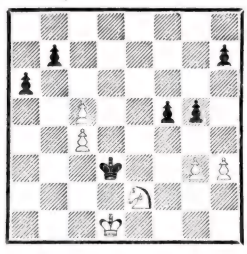


14. . .К : d4. Черные затевают интересные осложнения, которые в конечном счете складываются в их пользу.

15. С : d4 С : d4 16. Л : d4. После 16. Кb5 е5 17. Кb : d4 ed 18. Ф : с4 С : f3 19. gf Фf6 позиция принимала ничейные очертания, но «Белл» избирает вариант, ведущий к выгоде черных. Конечно, компьютеру трудно было сообразить, что его кони окажутся не слишком подвижными.

16. . .Ф : d4 17. К : d4 С : е2 18. Кd : е2 Лfd8 19. b3 cb 20. ab Лd2 21. f4! Лb2 22. Кd4 Лd8 23. Ка4! Белые изобретательно защищаются: если 23. Лd1, то 23. . .f6 и 24. . .е5.

23. . .Лd2 24. Кb5 а6 25. Кbс3 Лс2 26. Лd1 Лdd2 27. Л : d2 Л : d2 28. g3 f5 29. h3 Крf7 30. Крf1 е5! 31. fe Кре6 32. Кb6 Лс2 33. Ке2 Кр : е5 34. Кре1 Кре4 35. Кс4 g5! 36. Крd1 Л : с4 37. bc Крd3.



38. Кg1? Несмотря на упорное стремление гроссмейстера к победе, машина до сих пор не упустила шансов на ничью. После 38. h4! h6 39. hg hg 40. Кg1 Кре3 41. Кh3 f4 42. К : g5! fg 43. Крс2 g2 44. Кh3 Крd4 45. Крb3, похоже, выигрыша нет. А сейчас после 38. . .Кре3 39. Ке2 а5 белые оказывались в цугцванге.

38. . .g4? Взаимная любезность. Ошибаются не только машины, но и люди...

39. h4? Белые не используют последний шанс — 39. hg fg 40. Ке2 Кр : с4 41. Кf4 и т. д.

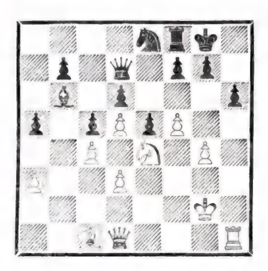
39. . .Кре3! 40. Ке2 Крf2 41. Крd2 а5! 42. Крd3 а4! 43. Кd4 а3. 44. Крс2 а2 45. Крb2 f4! 46. Кf5 fg, и гроссмейстер одержал верх. Поединок небезошибочный, но погрешности машины носят вполне человеческий характер.

Экс-чемпион мира М. Ботвинник, как известно, работает над шахматной программой, которая, по его замыслу, должна быть одной из сильнейших в мире. Но попутно он расправляется с другими компьютерами.

Английское начало
«БОТВИННИК — «САРГОН»

1. с4 е5 2. Кс3 d6 3. g3 Се6 4. Cg2 Кс6 5. d3 Кf6 6. f4 Се7 7. Кf3 0—0 8. 0—0 Фd7 9. е4 Cg4 10. h3 С : h3 11. f5 С : g2

12. Кр : g2 Кb4 13. а3 Ка6 14. b4 с5 15. b5 Кс7 16. Лh1 а6 17. b6 Кce8 18. Кg5 Фс6 19. Лb1 Cd8 20. Кd5 h6 21. Кf3 К : d5 22. ed Фd7 23. g4 a5 24. Кd2 Ла6 25. Ке4 Л : b6 26. Л : b6 С : b6. Машина не допустила грубых ошибок и даже приобрела пару пешек. Однако у белых сильнейшая атака.



27. f6! К : f6 28. К : f6+ gf 29. С : h6 Ле8 30. Фf3 Cd8 31. Фh3 Фа4! Этот единственный и довольно трудный ход компьютер нашел быстро.

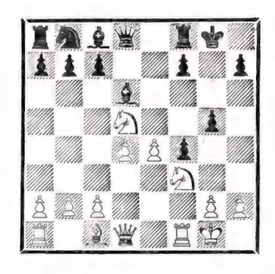
32. Cd2 Кpf8 33. Лf1 Кpg8? А теперь «Саргон» не выдерживает напряжения борьбы; после 33. . .Кре7 34. g5 Лg8 он сохранял шансы на защиту.

34. Фh6! Фd7 35. Кpg3 f5 36. Лh1 f4+ 37. Кpf3 е4+ 38. de f5 39. Фg6+, и белые выиграли.

Интересный матч состоялся в 1977 году между компьютером и 11-м чемпионом мира Р. Фишером. Поскольку его партнер — программа Гринблата избегала встреч с машинами, а играла только с людьми, противники оказались достойны друг друга, ведь Фишер, как раз наоборот, уже много лет не садится за одну шахматную доску с человеком... Но затворничество американского чемпиона не повлияло на его силу. Он провел матч в своем лучшем стиле и досрочно обыграл робота со счетом 3 : 0 (планировалось четыре партии). Посмотрите вторую и третью партии матча.

Королевский гамбит
ФИШЕР — КОМПЬЮТЕР

1. е4 е5 2. f4 ef 3. Сс4 d5 4. С : d5 Кf6 5. Кс3 Cb4 6. Кf3 0—0 7. 0—0 К : d5 8. К : d5 Cd6 9. d4 g5.



10. К : g5! Ф : g5 11. е5 Ch3 12. Лf2 С : е5 13. de с6 14. С : f4 Фg7 15. Кf6+ Кph8 16. Фh5 Лd8 17. Ф : h3 Ка6 18. Лf3 Фg6 19. Лс1 Кpg7 20. Лg3 Лh8 21. Фh6×.

Сицилианская защита
КОМПЬЮТЕР — ФИШЕР

1. е4 с5 2. Кf3 g6 3. d4 Cg7 4. Кс3 cd 5. К : d4 Кс6 6. Се3 Кf6 7. К : с6 bc 8. е5 Кg8 9. f4 f6 10. ef. Теория рекомендует 10. Cd4 с некоторой инициативой у белых.

10. . .К : f6 11. Сс4. Машина делает второй неудачный ход подряд, после d7—d5 слон вынужден уйти восвояси. Наверное, она решила, что отсталая пешка е7 будет компрометировать позицию противника. Иначе трудно объяснить такую игру.

11. . .d5 12. Се2 Лb8 13. b3 Кg4 14. Cd4.

14. . .e5! Напрашивалось 13. . .Ke3, но тогда белые могли пожертвовать ферзя — 15. С : g7! К : d1 16. С : h8 К : c3 17. С : c3, получая труднопробиваемую позицию.

15. fe 0—0! Задерживая белого короля в центре.

16. С : g4 Фh4+ 17. g3 Ф : g4 18. Ф : g4 С : g4 19. Лf1 Л : f1+ 20. Кр : f1 c5! 21. Сf2 С : e5 22. Сe1 Лf8+ 23. Крg2 Лf3 24. h3 Л : c3 25. С : c3 С : c3 26. Лf1 Сf5, и вскоре черные объявили мат.

Кажется, все чемпионы мира, кроме Стейница, Ласкера, Капабланки и Алехина, сражались с компьютерами. Что поделаешь: развитие вычислительной техники началось только в начале 50-х годов.

А играл ли кто-нибудь из шахматных королей в одном турнире с ЭВМ? Насколько мне известно, здесь «отличился» только Михаил Таль. В 1986 году он участвовал в международном турнире в Западном Берлине, на который прибыл и другой чемпион мира — «Мефисто». Правда, встреча между двумя чемпионами не состоялась — Таль сразу оторвался от машины, и швейцарская система не свела их вместе. На этот турнир съехались 466 шахматистов из 77 стран, среди них 15 гроссмейстеров и 50 международных мастеров. Победителем вышел Таль, что неудивительно, но результат машины тоже прекрасный: «Мефисто» набрал $5^1/_2$ очков в девяти партиях и разделил 63-е место. В одной компании с ним оказались гроссмейстеры Радулов, Георгиев и Лехтинский, а на пол-очка позади расположились еще три гроссмейстера — Беллон, Трингов и Спасов. Разумеется, «швейцарка» часто преподносит сюрпризы, но в любом случае тому, кто сомневается в интеллектуальных способностях компьютеров, есть над чем задуматься...

Творческим шедевром на турнире стала партия между «Мефисто» и гамбургским игроком М. Фетте, обладателем мастерского рейтинга 2300.

Защита Грюнфельда
«МЕФИСТО» — ФЕТТЕ

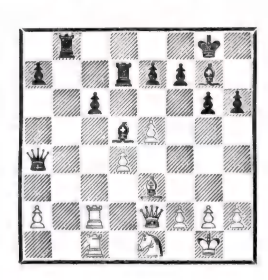
1. c4 Кf6 2. Кc3 d5 3. cd К : d5 4. d4 g6 5. e4 К : c3 6. bc Сg7. Турнир проходил одновременно с матч-реваншем Каспаров — Карпов, в котором защита Грюнфельда была самым популярным дебютом. Правда, в настоящей партии разыгран вариант, не встретившийся в поединках за корону.

7. Кf3 c5 8. Сb5+ Кc6 9. 0—0 0—0 10. С : c6 bc 11. Сe3 Сg4 12. Лc1. ЭВМ без претензий разыграла дебют, и сейчас черные могли быстро свести дело к ничьей: 12. . .С : f3 13. Ф : f3 cd 14. cd С : d4 15. С : d4 Ф : d4 16. Л : c6 и т. д. Однако человек всегда стремится одолеть машину!

12. . .Фa5 13. Фe2 Лfd8 14. Лfd1 Фa4. Теперь угроза пешке d4 весьма серьезна. Белые вынуждены продвинуть соседнюю пешку, и позиционный пе-

ревес соперника становится бесспорным.

15. e5 cd 16. cd Ce6 17. Cg5 Лd7 18. Лd2 h6 19. Ce3 Лb8 20. Лdc2 Cd5 21. Ke1!



Впечатляющий ход. Конь направляется на пункт c5 — прекрасный стратегический замысел. Компьютер безупречно играет в сложившейся ситуации, довольно трудной для него.

21. . .Лdb7 22. Kd3 Лb1 23. h3 Kph7 24. Фd2 e6 25. Л : b1 Л : b1+ 26. Kph2 Ce4 27. Лc5. «Мефисто» ставит хитрую ловушку: 27. . .Лd1 28. Kb2! Л : d2 29. К : a4 Л : a2 30. Kc3. Вариант форсированный и для компьютера элементарный. Но против него тоже играет не новичок.

27. . .Фa6 28. Лc3. Перевод коня на c5 грозит уже не на шутку.

28. . .Cd5 29. a3 Cf8 30. f3. Ограничивая действия слона d5.

30. . .Фa4 31. Kc5 Фd1. После размена на c5 наличие разноцветных слонов не оставляло шансов на победу, но черные слегка нервничают и переводят игру в острый эндшпиль.

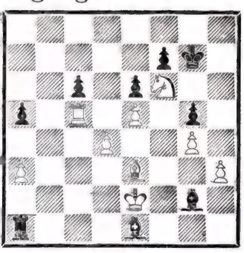
32. Ф : d1 Л : d1 33. Kd7 Ce7 34. Kpg3 g5 35. Kpf2 Kpg6 36. g4!? Беря под контроль поле f5, но ослабляя пешки f3 и h3.

36. . .Cd8 37. Kf8+ Kpg7 38. Kd7. Машина пока согласна на ничью.

38. . .Ca5 39. Лc5 Ce1+ 40. Kpe2 Лa1 41. Kf6. Черные играют с огнем, теперь в проекте у «Мефисто» появляется угроза Лg8×, и черный слон должен держать поле a5 (защищаясь от маневра Лc5—a5 : a7), а ладья — самого слона. Неприятный переплет!

41. . .a5 42. f4 Cg2? Следовало взять на f4.

43. fg hg.



44. Cf2. Интересно, почему белые не побили пешку g5? После 44. С : g5 С : h3 (44. . . Kpg6 45. h4 с идеей Kf6—h5—f4+) 45. Л : c6 у них страшная угроза Лc6—c8—g8×. Но, видно, машина предусмотрела контршах 45. . .Cf1+! Король должен брать слона: 46. Kp : f1 Cd2+ 47. Kpe2 С : g5, и, несмотря на отсутствие пешки, перевес снова на стороне черных: 48. Kh5+ Kpg6 49. Лc3 Cc1.

44. . .С : f2 45. Kp : f2 Лa2+ 46. Kpg1 Cd5 47. К : d5. Если на 47. Л : a5 черные играют 47. . .Лd2, то после 48. Лa8 Л : d4 49. Лg8+ Kph6 50. h4 получают мат. Пожалуй, это была последняя возможность поставить перед черными проблемы. Впрочем, они спасались после 47. . .Лg2+ 48. Kpf1 Лh2 49. Лa8 Лh1+ с вечным шахом, поскольку бе-

лый король не может ускользнуть через b4 ввиду c6—c5+.

47. . .cd 48. Л : a5 Лd2 49. Лa4 Лd1+ 50. Крh2 Лd2+. Ничья. Лишняя пешка белых не имеет значения, так как их король не в состоянии уйти от преследования. Симпатичная партия. Уверен, ею могут гордиться обе стороны — и человек, и машина!

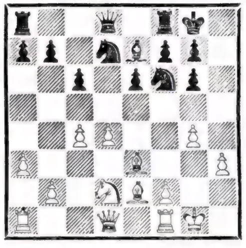
Спустя два года М. Таль снова отправился на «швейцарку» с участием компьютера. Открытое первенство США 1988 года в Бостоне привлекло к себе более 600 шахматистов! Выступление компьютера «Дип Сот» из Университета Карнеги-Меллона (напомним, что там же была создана и программа «Хайтек») оказалось поистине сенсационным — машина заняла 18-е место. А ее успех в партии с И. Ивановым, входящим в число 20 сильнейших американских шахматистов, — первая победа компьютера в турнире над игроком столь высокого уровня. Перед началом партии, не имея опыта встреч с машинами, международный мастер спросил у знающих людей, как справиться с ЭВМ, и ему посоветовали: главное сойти с проторенных путей, подальше от теории, чтобы «отключить» машину от ее мощной дебютной библиотеки. И вот что из этого получилось.

Скандинавская защита
«ДИП СОТ» — ИВАНОВ

1. e4 d5. Редкий дебют...

2. ed Кf6. А теперь и редкий вариант. Белые простыми ходами создают ощутимое позиционное давление.

3. d4 К : d5 4. c4 Кf6 5. Кf3 Сg4 6. Сe2 e6 7. Сe3 Сb4+ 8. Кbd2 0—0 9. a3 Сe7 10. h3 Сh5 11. 0—0 c6 12. g4 Сg6 13. Кh4 Кbd7 14. К : g6 hg. Черные лишены какой-либо контригры, и им остается только пожалеть о робком дебютным выборе.



15. f4 c5 16. g5 Кe8 17. Кe4 Кd6 18. К : d6 С : d6 19. b4 cb 20. c5 Сc7 21. ab a6 22. Фc2 Фe7 23. Фe4 b6 24. Фb7 Лfc8 25. С : a6 e5 26. fe. Компьютер четко пресекает тактические поползновения соперника.

26. . .bc 27. Сc4 Лab8 28. Л : f7 Л : b7 29. Лf4+. Черные сдались.

Все партии этой главы сыграны компьютерами с шахматистами. Однако встречались с машинами и шахматистки. Следующий пример — из упомянутого турнира в Западном Берлине. На сей раз «Мефисто» играл черными, а белыми фигурами руководила Б. Борисова. Конечно, международный мастер даже не могла представить себе, что не сумеет одолеть какого-то там робота. Но «Мефисто» проявил тонкое позиционное чутье, и мирный исход можно объяснить разве что галантностью чемпиона, не пожелавшего огорчать представительницу слабого пола.

Дебют ферзевой пешки
БОРИСОВА — «МЕФИСТО»

1. Кf3 d5 2. g3 Кc6 3. d4 Сf5 4. Сf4 e6 5. Сg2 Сd6 6.

С : d6 cd. Как видите, компьютер может играть дебют и самостоятельно, не обращаясь к специальной картотеке. Сделано всего шесть ходов, а позицию уже не найти ни в каких дебютных справочниках. Последний ход черных относится к разряду нешаблонных. «Мефисто» сдваивает пешки, но вскрывает к своей выгоде линию «с».

7. c3 Кf6 8. Кbd2 0—0 9. 0—0 e5 10. de de. После выпрямления пешечного центра черных на их стороне солидный перевес.

11. Кb3 Фc7 12. Лc1 Лad8 13. Фe1 Фb6 14. Кfd2 Фa6. Тонкий позиционный ход. Пешка «а» вынуждена идти вперед, после чего конь b3 будет чувствовать себя весьма неустойчиво.

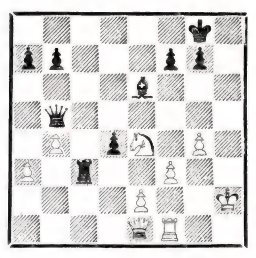
15. a3 Фb6. Ферзь возвращается на место и связывает белые фигуры по рукам и ногам; теперь у них нет освобождающего хода c3—c4 или e2—e4.

16. h3 Кe4. Ставит белых в тупик, грозит К : d2 и Ф : b2.

17. c4 dc 18. С : e4 С : e4 19. Л : c4 Сd5 20. Лc3 Сe6 21. Крh2 Кd4 22. К : d4 ed 23. Лc2. Белые избежали материальных потерь, но слабость пешек b2, e2 и h3, а также превосходство слона над конем не вызывают сомнений в оценке позиции. Правда, машина еще наделает много глупостей...

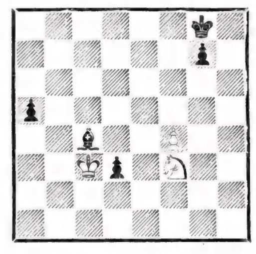
23. . .Фb5 24. g4. Неуклюжий ход, но грозило смертельное 24. . .Фh5.

24. . .Лc8 25. Л : c8 Л : c8 26. b4 h5 27. f3 hg 28. hg Лc3 29. Кe4. Не слишком заманчиво выглядело 29. Кb1 Лe3, в поисках контригры белые отдают пешку, а за ней и вторую.



29. . .Л : a3 30. Фh4 f6 31. g5 fg 32. К : g5 Ф : e2+ 33. Лf2 Ф : f2+! 34. Ф : f2 Лa2 35. Крg3 Л : f2 36. Кр : f2 Сd5. Здесь, очевидно, можно было бы поставить точку, окончание безнадежно для белых. Но в мире компьютерных шахмат случаются разные чудеса...

37. Крe2 Сc4+ 38. Крd2 b6 39. f4 a5 40. ba ba 41. Кf3 d3 42. Крc3.



42. . .Сd5? Элементарно выигрывало 42. . .Сb5, однако резонно сочтя, что пешка d3 теряется в любом случае, машина решает централизовать слона. То обстоятельство, что при слоне на b5 выигрыш пешки был бы связан с переходом в пешечное окончание с отдаленной проходной, «Мефисто» не принимает во внимание. А может быть, его подводит незнание нюансов эндшпиля «слон с крайней пешкой против одинокого короля»?

43. Кd2 a4. После 43. . . Крf7 44. Кр : d3 Крg6 45. Кf1

Kph5 черные сохраняли шансы на победу.

44. Кр : d3 а3 45. Kpc2 Kpf7 46. Kf1! Kpf6 47. Kg3 g5. Машина по-прежнему проявляет наивность... Точнее 47. . . g6, но здесь выигрыша уже нет — обходной маневр королем не удается, поскольку конь успевает съесть пешку.

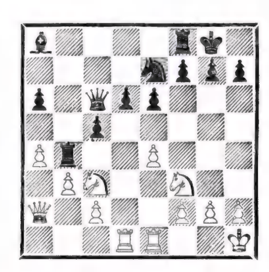
48. fg+ с ничьей.

Аргентинский гроссмейстер М. Кинтерос приехал в Западный Берлин после окончания турнира, чтобы закупить «Мефисто» для использования в шахматных передачах аргентинского телевидения. Ему сказали, что хотя компьютерный чемпион успешно провел состязание, в блиц он сражается еще лучше. С недоверчивой, но вежливой улыбкой гроссмейстер предложил сыграть с ЭВМ, заявив, что намерен расправиться с электронным соперником пять раз подряд, после чего отправится укладывать свои вещи для отъезда. Но матч закончился неожиданно: после четырехчасовой борьбы Кинтеросу удалось наконец сравнять счет — 12 : 12! Наверное, гроссмейстер просто утомил машину...

Если в серьезных поединках компьютерам пока еще трудно соперничать с гроссмейстерами, то в блице или сеансе одновременной игры они нередко берут верх над знаменитыми шахматистами. Однажды, например, машина одолела англичанина М. Стина.

Дебют ферзевой пешки
«ЧЕСС» — СТИН

1. d4 b6 2. e4 Cb7 3. Kc3 c5 4. dc bc 5. Ce3 d6 6. Cb5+ Kd7 7. Kf3 e6 8. 0—0 a6 9. C : d7+ Ф : d7 10. Фd3 Ke7 11. Лad1 Лd8 12. Фc4 Kg6 13. Лfe1 Ce7 14. Фb3 Фc6 15. Kph1 0—0 16. Cg5 Ca8 17. C : e7 K : e7 18. a4 Лb8 19. Фa2 Лb4 20. b3.



Гроссмейстер избрал слишком скромное начало, но машина тоже ведет партию бесхитростно, в основном делая развивающие ходы. Так что, хотя положение черных приятнее, решающим образом разница в классе игры пока не сказалась. Последующие азартные действия черных типичны для блиц-партии. В турнирной встрече Стин избрал бы более надежное продолжение.

20. . .f5 21. Kg5 fe 22. Kc : e4. Соблазн вскрыть большую диагональ и линию «f» велик, но использовать это обстоятельство не удается, а центр черных заметно ослаблен.

22. . .Л : f2. Наверное, гроссмейстер рассчитывал быстро закончить дело: 23. К : f2 Ф : g2×. Но компьютер начеку...

23. Л : d6 Ф : d6 24. К : d6 Л : g2 25. Kge4 Лg4 26. c4 Kf5 27. h3 Kg3+ 28. Kph2 Л : e4 29. Фf2 h6 30. К : e4 K : e4 31. Фf3, и черные сдались.

Заметим еще раз, что популярность компьютерных шахмат значительно возросла в 80-е годы в связи с бурным

развитием индустрии микрокомпьютеров.

Среди шахматистов в эти годы доминировали А. Карпов и Г. Каспаров, и им пришлось чаще всего проводить показательные партии с компьютерами. Иногда это были обычные сеансы одновременной игры, в состав которых включался электронный соперник, иногда против гроссмейстеров сражались одни машины.

Еще в 1980 году организаторы международного турнира в Бад-Киссингене решили устроить увлекательное зрелище — сеанс одновременной игры четырех гроссмейстеров против 100 микрокомпьютеров. Цифра, конечно, была специально выбрана для рекламных целей, на самом деле каждый играл против 25 машин. Сеансерами были участники турнира А. Карпов, Б. Спасский и два сильнейших западногерманских шахматиста Р. Хюбнер и В. Унцикер. У гроссмейстеров было очень широкое поле деятельности для экспериментов. Иногда они даже «злоупотребляли» своим положением. Спасский, например, так много жертвовал, что ему пришлось приложить немало усилий, чтобы не отстать от своих коллег и добиться стопроцентного результата. А вот Карпов шутки ради выиграл четыре одинаковые — ход в ход — партии. Правда, в одном поединке он зевнул целую ладью, и для достижения победы пришлось пойти на хитрость. Программа была построена по принципу «дают — бери, бьют — беги». Если вы угрожаете матом и одновременно напали на фигуру, то машина скорее получит мат, чем допустит материальные потери. Карпов и воспользовался этим несовершенством робота,— имея лишнюю ладью и не желая расставаться с качеством, его скупой противник пожертвовал... королем.

В любом случае этот поединок можно считать почти сенсационным — впервые машина была близка к победе над чемпионом мира. Нам кажется, что такую партию следует включить в книгу, хотя занятен лишь заключительный эпизод.

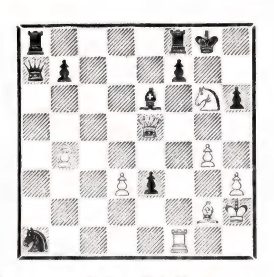
Английское начало

КАРПОВ — «СУПЕРСИСТЕМ III»

1. c4 e5 2. Кc3 Кc6 3. g3 Сc5 4. Сg2 Кf6 5. Кf3 0—0 6. 0—0 d6 7. d3 Сe6 8. a3 a5 9. h3 Фe7 10. Лb1 Сf5 11. Сg5 Крh8 12. Кd5 Фd8 13. b4 ab 14. ab Сa7 15. Лa1 h6 16. С : f6 gf 17. Фd2 Крh7 18. Кh4 Сe6 19. Сe4+ Крg7 20. g4 Кd4. Позиционные достижения компьютера невелики, и, продолжая 21. Лa3, белые, конечно, довели бы свой перевес до логического конца. Но Карпов допускает редчайший в своей практике зевок.

21. Крh2?? Кb3 22. Фb2 К : a1 23. e3. Увы, убрать коня нельзя ни ферзем, ни ладьей из-за 23. . .С : f2.

23. . .c6 24. Кc3 d5 25. cd cd 26. Сg2 d4 27. Кb5 Фb6 28. К : a7 Ф : a7 29. f4 de 30. fe fe 31. Ф : e5+ Крg8 32. Кg6.



Угроза 33. Фh8× не очень приятна, причем не спасает взятие на g6: 32. . .fg 33. Ф : e6+ Крh8 34. Фе5+ Крh7 35. Фе7+ Крh8! (35. . .Крg8 36. Cd5+) 36. Л : f8+ Л : f8 37. Ф : f8+ Крh7 38. Cd5! с неизбежным матом. Однако в распоряжении черных был тихий ход 32. . .Фb8!, и дела белых плачевны. После почти форсированного 33. Ке7+ Крh7 34. Се4+ f5 35. Ф : b8 Лf : b8 36. gf Cf7 37. f6+ Крh8 38. Лg1 Ла2+ 39. Крh1 е2 чемпиону мира пришлось бы «пожать руку» электронному сопернику. Но компьютер преподнес неожиданный сюрприз. Обнаружив, что ладья находится под боем, машина не пожелала отдавать качество и отступила ею в сторону...

32. . .Лfd8?? Можно считать, что это просто курьез, нонсенс! В результате тонкого маневра компьютеру удалось сохранить огромный материальный перевес, но дорогой ценой...

33. Фh8×. Видно, данная программа содержала какой-то изъян — трудно представить себе, чтобы современный шахматный автомат, например «Мефисто», не заметил мата в один ход.

В сеансах одновременной игры и Карпов, и Каспаров десятки раз расправлялись с шахматными роботами, но однажды машине повезло. Это случилось в 1983 году также в ФРГ — на родине микрокороля «Мефисто». Сеанс на 25 досках проводил чемпион мира среди людей, а за одним из столиков примостился будущий чемпион мира среди машин...

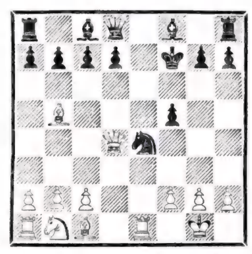
Испанская партия

КАРПОВ — «МЕФИСТО»

1. e4 e5 2. Кf3 Кc6 3. Cb5 Кf6 4. 0—0 К : e4 5. d4 ed 6. Лe1 f5.

Мы решили пощадить автомат и не снабжать его ходы вопросительными знаками: неточным было уже взятие на d4, надо было играть 5. . .Се7. А после «импульсивного» движения пешки «f» положение черных просто безнадежно. Но произошло непредвиденное...

7. К : d4 К : d4 8. Ф : d4 Крf7.



Здесь решает 9. Фd5+ Крg6 (9. . .Крf6 10. Л : е4 fe 11. Cg5+) 10. Л : е4! fe 11. Ф : е4+ Крf7 (11. . .Крh5 12. Се2×; 11. . .Крf6 12. Фh4+) 12. Сс4+ d5 (12. . .Крf6 13. Фf4+ Кре7 14. Фе5×; 13. . .Крg6 14. Cf7×) 13. С : d5+ Се6 14. Ф : е6×. Хороший учебный пример для начинающих шахматистов!

Увы, белые последовали примеру соперника, тоже сыграли импульсивно — дали шах не той фигурой. Дальнейшая

жертва качества привела лишь к вечному шаху.

9. Cc4+ d5 10. С : d5+ Се6 11. С : е6+ Кр : е6 12. Л : е4+ fe 13. Ф : е4+ Крf6 14. Кс3 с6 15. Се3 Се7 16. Ле1 Фd7 17. Фf4+ Крg6 18. h4 Фf5 19. h5+ Ф : h5 20. Cd4 Cf6 21. g4 Фg5 22. Фе4+ Крf7 23. Фе6+ Крg6 24. Фе4+ Крf7 25. Фе6+ Крg6 26. Фе4+. Ничья. Услышав мирное предложение Карпова, машина, наверное, не «поверила своим ушам»...

«Мефисто» тогда еще не была чемпионом мира, а вот встреча, которую провели между собой два действующих короля.

Испанская партия
КАСПАРОВ — «МЕФИСТО»

1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Cb5 а6 4. Са4 Кf6 5. 0—0 Се7 6. Ле1 b5 7. Cb3 d6 8. с3 0—0 9. h3 Ка5 10. Сс2 с5 11. d4 Фс7 12. d5 Cd7 13. b3.

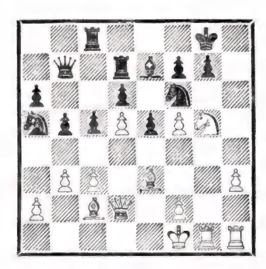
В этом, сравнительно редком варианте чигоринской системы (классическое продолжение 12. Кbd2), который называют закрытым, от черных требуется немалое искусство защиты. Известен такой план обороны: пешки «f» и «g» продвигаются на одно поле вперед, а за ними располагаются кони. В результате черные оказываются в несколько пассивном положении, напоминающем, однако, сжатую пружину: при азартных действиях противника можно рассчитывать на контригру. Между прочим, в 70-е годы юный Каспаров не раз избирал белыми этот вариант, обычно достигая успеха. Но однажды он не сумел пробить броню черных. В данной позиции последовало 13. . . Кb7 14. с4 b4 15. Кbd2 g6 16. g4 Ке3 17. Кf1 Кg7 18. Ch6 f6 19. Кg3, и партнеры согласились на ничью (Каспаров — Матанович, Баньа-Лука, 1979).

Проводя эти теоретические рассуждения в комментариях к партии компьютера, мы хотели подчеркнуть ограниченные возможности шахматного автомата. Очевидно, никакой самый изощренный перебор вариантов не позволит ЭВМ обнаружить правильную расстановку сил, которой, кстати, воспользовался гроссмейстер А. Матанович в упомянутой партии. И дело вовсе не в конкретных ходах, а в общем плане игры, придуманном далеко вперед. Теперь понятно, почему, грамотно разыграв дебют, «Мефисто» начинает «плавать» — дальнейшие маневры компьютерного гроссмейстера показывают его растерянность.

13. . .Фb6 14. Кbd2 Лfc8 15. Кf1 h6 16. Се3 Фd8. Черные продолжают топтаться на месте, но им уже трудно дать хороший совет. Переводя коня на f5, белые получают неотразимую атаку на короля.

17. Фd2 Кh7 18. Кg3 Лab8 19. Кf5 С : f5 20. ef Кf6 21. g4. Теперь выдержать давление на королевском фланге не сумел бы и «человеческий» гроссмейстер.

21. . .Кh7 22. Крg2 Лb7 23. Лh1 Кf6 24. Лag1 Фb6 25. Крf1 Лd7 26. g5 hg 27. К : g5 Фb7.



В завершение — эффектная комбинация.

28. Ке6! fe 29. fe Лdc7 30. Л : g7+! Кр : g7 31. Ch6+ Kph8 32. Cg7+ Кр : g7 33. Фg5+ Kpf8 34. Фh6+ Kpe8 35. Cg6+ Kpd8 36. Фh8+ Ke8 37. Ф : e8×.

Убедительная победа, но сколько аналогичных разгромов учинил Каспаров сильнейшим гроссмейстерам мира... Так что машина в данном случае не заслуживает серьезных упреков.

Любопытно, что одна из западногерманских фирм, выпускающая компьютер «Леонардо», в рекламных целях воспользовалась именем 13-го чемпиона мира (конечно, с его согласия) и стала выпускать компьютер под названием «Каспаров» (в продажу поступают различные его модификации). Весьма интересна встреча Каспарова со своим «однофамильцем». Находясь весной 1987 года в Цюрихе, чемпион мира провел сеанс одновременной игры с часами против сильнейших шахматистов Швейцарии. Там же состоялась и показательная партия между Каспаровым и «Каспаровым»...

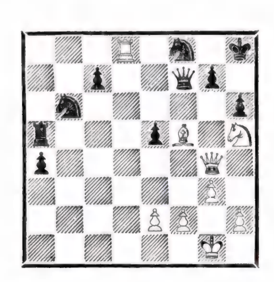
Каталонское начало
КАСПАРОВ — «КАСПАРОВ»

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kf3 Kf6 4. g3 dc 5. Cg2 Ce7 6. Фа4+ Cd7 7. Ф : c4 b5 8. Фd3 Cc6 9. 0—0 0—0 10. Cg5 Kfd7 11. C : e7 Ф : e7 12. Kbd2 h6 13. Лac1 Фb4 14. Kb3 a5 15. a3 Фd6 16. Лfd1 a4 17. Kbd2 Kb6 18. Ke4 C : e4 19. Ф : e4 Лd8 20. Ke5 Лa7 21. Фc2 b4 22. Фc5 ba 23. ba f6 24. Kg6 Kpf7 25. Фc2 Ф : a3.

В принципе результат этой партии не имел большого значения, ведь при любом исходе команда «Каспаровых» набирала одно очко. Но разница в рейтингах сказалась, и чемпион мира постепенно переиграл своего электронного партнера. В позиционном маневрировании машина уступила грозному сопернику (ослаблены белые поля в районе ее короля), но после того как она прихватила пешку «а», все решает тактика.

26. Kf4 Фe7 27. Фh7 e5 28. de Л : d1+ 29. Л : d1 fe 30. Фg6+ Kpg8 31. Kh5 Kbd7 32. Ce4 Фf7 33. Фg4 Лa5. Заранее предусмотреть все опасности машина была не в состоянии. Но форсированную комбинацию после продвижения черной пешки «а» компьютер, видимо, заметил: 33. . .a3 34. Л : d7! К : d7 (34. . .Ф : d7 35. Kf6+) 35. Cd5! Вот почему машина взяла под контроль пункт d5. Но спастись не удается, чемпион мира эффектно завершает борьбу.

34. Cf5 Kf8 35. Лd8 Kph8. Грозило Се6.



36. Л : f8+! Ф : f8 37. Фg6 Крg8. Не помогает 37. . .Фg8 38. Кf6! gf 39. Ф : h6+ Фh7 40. Ф : h7×, но сейчас теряется ферзь.

38. Кf6+! Ф : f6 39. Фe8+ Фf8 40. Се6+. Черные сдались.

До сих пор в нашем рассказе соперниками машин были известные мастера и гроссмейстеры. Но сражаются с роботами и менее квалифицированные шахматисты.

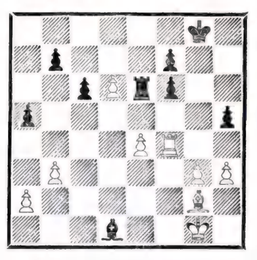
Есть у меня один знакомый, А. Сутин, коллекционирующий шахматные компьютеры. Не только коллекционирует, но и играет с ними. Правда, к огорчению Анатолия Борисовича, компьютеры пока впереди.

Класс игры ЭВМ все время растет, и можно подумать, что у Сутина мало шансов выйти вперед. На самом деле это еще не известно. Ведь он тоже совершенствуется как шахматист: увлекся компьютерами будучи перворазрядником, а сейчас — кандидат в мастера. Правда, играет коллекционер только по переписке.

Но особенно поразительны успехи его жены. Она вообще раньше не знала даже, как ходят фигуры, научилась, общаясь только с компьютерами, постепенно устанавливая на них все более высокий уровень. Ныне она уже играет в силу первого разряда!

Из множества интересных встреч Сутина с компьютерами я отобрал два примера, где машинам был установлен наивысший уровень.

«МЕФИСТО» — СУТИН



Финал, придуманный компьютером, представляет собой настоящий этюд. В этой позиции черные не сомневались, что благополучно забирают пешку «d», получая хорошие шансы на выгрыш. Однако последовало...

27. Л : f6!! Л : f6 28. е5! «Мефисто» играет просто с мефистофельской силой! Ввиду угрозы d6—d7 черные вынуждены вернуть ладью, и в слоновом эндшпиле им не на что надеяться. Хотя эндшпиль — ахиллесова пята компьютера, на сей раз он проводит концовку безупречно.

28. . .Л : d6! 29. ed Крf8 30. Се4! Се2 31. Крf2 Сb5 32. а4! Са6 33. Кре3 с5. Слоновое окончание безрадостно для черных, а пешечное и вовсе безнадежно, и «Мефисто» находит способ форсировать игру.

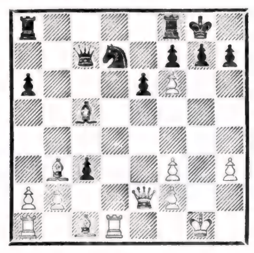
34. Cd3! С : d3 35. Кр : d3 Кре8 36. Крс4 b6 37. Крb5 Крd7 38. Кр : b6 Кр : d6 39. Кр : а5 h4 40. g4 f6 41. Кра6, и владелец компьютера выключил его из сети...

Ферзевый гамбит

«ЧЭЛЛЕНДЖЕР» — СУТИН

1. d4 d5 2. Кf3 Кf6 3. с4 dc 4. е3 е6 5. Кс3 с5 6. С : с4 а6 7. 0—0 b5 8. Сb3 Сb7 9. Фе2 Кbd7 10. Лd1 Сd6 11. h3 0—0 12. е4 cd 13. Л : d4 Сс5

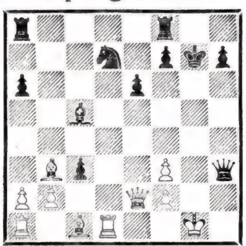
14. Лd1 b4 15. e5 С : f3 16. gf bc 17. ef Фc7!



Эта позиция встретилась в поединке Лехтинский — Добровольский, сыгранной в 1982 году в Польше. Сутин, который внимательно следит за теорией, взял эту неожиданную идею (17. . .Фc7!) на вооружение. В партии-первоисточнике белые отказались от 18. fg ввиду 18. . .Фg3+ с разгромом, однако проиграли и при другом ответе. Сутина вполне устраивал такой поворот событий, но компьютер удивил его...

18. fg Фg3+ 19. Крf1 Ф : h3+ 20. Крg1. Черные уже могут объявить вечный шах, но ничья не устраивает их, ведь, судя по всему, они близки к победе.

20. . .Кр : g7.



После появления ладьи на g8 белым останется только сдаться. И вроде бы никакие силы не в состоянии помешать ладье занять решающую вертикаль. Однако такие силы находятся. Компьютер проводит эффектную комбинацию, и в результате не только спасается, но и берет верх. Правда, электронному шахматисту немного повезло...

21. С : e6! Неожиданный удар, позволяющий белым осложнить ситуацию.

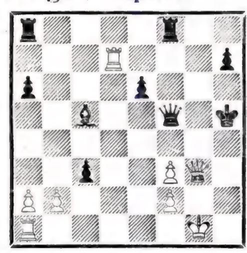
21. . .fe. После 21. . .Ф : e6 22. Ф : e6 fe 23. Л : d7+ Лf7 24. Л : f7+ Кр : f7 25. bc партия скорее всего завершилась бы миром. Белых это устраивает, черных — нет. Надо сказать, что на протяжении трех ходов черные могли разрушить замысел белых, но в конце концов они попадаются в ловушку.

22. Л : d7+ Крf6. После 22. . .Крg8! машине, несмотря на отчаянное сопротивление, вряд ли удалось бы спастись. Но черные решили, что неплох и ход королем вперед! А тем временем ЭВМ жертвует и второго слона.

23. Сg5+! Кр : g5. Сутин, конечно, не сомневался, что робот отдает своих слонов от отчаяния. Если бы он почувствовал опасность, то благоразумно отклонил бы жертву — 23. . .Крg6. Теперь же «Чэлленджеру» удается красиво завершить борьбу.

24. Фe5+ Фf5. Не помогает 24. . .Лf5 25. f4+! Крg4 26. Лg7+ Крf3 27. Ф : c3+ с победой.

25. Фg3+ Крh5.



26. Л : h7+!! Фейерверк жертв (26. Крg2? Ф : g3+!).

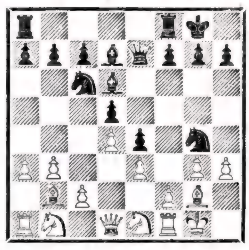
26. . .Ф : h7 27. Крg2!! Заключительный аккорд этой изумительной симфонии «Чэлленджера»! Как и полагается в истинном произведении искусства, после серии жертв все решает один тихий ход! Мат неизбежен, и человек сдался, признав превосходство компьютера.

Мы уже посмотрели немало партий машин — и между собой, и с шахматистами. Напрашивается вопрос: сможет ли компьютер когда-нибудь на равных сражаться с гроссмейстерами? Вопрос этот, скорее, риторический: время покажет. Но что любопытно, Д. Леви, международный мастер из Англии и специалист в области шахматных компьютеров, не раз заключал пари по данному поводу. Первое из них, насколько помнится, было заключено им с Дж. Маккарти из Стэнфордского университета еще в 1968 году. Леви поспорил на 500 долларов, что на протяжении последующих 10 лет ни одному компьютеру не удастся обыграть его в серьезном матче. За это время Леви провел три поединка с машинами и ни разу не уступил им. Однако в матче из шести партий с «Чесс» он вынужден был немало потрудиться, чтобы сломить сопротивление робота. Первая партия закончилась вничью, вторую и третью «Чесс» проиграла, а в четвертой человек был наконец повержен. Похоже, это был первый случай в истории, когда компьютер обыграл шахматиста столь высокой квалификации в партии с нормальным контролем времени. И хотя международный мастер взял верх в пятой встрече, а вместе с ней и в матче, стало ясно, что машина — вполне достойный соперник. (Приведенная ранее партия машины с другим международным мастером — И. Ивановым, возможно, впечатляет больше, но все-таки между этими встречами дистанция в 10 лет...)

Вот первая партия первого серьезного поединка между человеком и компьютером.

Староиндийское начало
ЛЕВИ — «ЧЕСС»

1. g3 d5 2. Cg2 e5 3. d3 Kf6 4. Kf3 Kc6 5. 0—0 Cd7 6. b3 Cc5 7. Cb2 Фе7 8. a3 e4 9. Ke1 0—0 10. d4 Cd6 11. e3 Kg4 12. h3. Опровергнуть наскок черного коня можно было путем 12. c4?! Сделанным ходом Леви решил спровоцировать «Чесс» на жертву фигуры. Повидимому, он не был уверен, что соперник рискнет отдать коня. Теперь позиция белых становится критической.



12. . .K : e3! 13. fe Фg5 14. g4 Ф : e3+ 15. Лf2 Cg3 16. Фe2 Ф : f2+ 17. Ф : f2 C : f2+ 18. Кр : f2 f5 19. gf Ke7 20. c4 Л : f5+ 21. Крg1 c6 22. Kc3 Лh5 23. Крh2 Лf8 24. Kd1 Kg6 25. Лc1 C : h3! 26. C : h3 Лf1 27. Kg2 Лf3 28. cd Лh : h3+. Проще было 28. . .Лf : h3+ 29. Крg1 Лh1+ 30. Крf2 Л : d5, не открывая белым линию для ладьи и сохраняя все

угрозы. В дальнейшем слабая эндшпильная техника машины позволила мастеру спастись.

29. Крg1 cd 30. Лc8+ Кf8 31. Сc3 Лd3 32. Кde3 Лd : e3 33. К : e3 Л : e3 34. Сb4 Лf3 35. Лd8 h6 36. Л : d5 Л : b3 37. Лd8 Лf3 38. Лa8 g5 39. d5 h5 40. d6 Крg7 41. Л : a7 Лf7 42. Лa5 Крf6 43. Сc3+ Крg6 44. Лe5 Лf3 45. Сb4 Лf4 46. Лe7 Лf7 47. Л : e4 Лd7 48. Лe7 h4 49. Крg2 g4 50. Крh2 b6 51. Крg2 Лd8 52. a4 Кd7 53. a5! Кf6 54. ab Кd5 55. b7 К : e7 56. de Лh8 57. Сd6 Крf6 58. b8Ф Л : b8 59. С : b8 Кр : e7. Ничья. Компьютер имел все шансы начать поединок с победы, но сенсации не состоялось...

Итак, в августе 1978 года на международной выставке в Торонто Леви получил свои 500 долларов. На следующие шесть лет он предложил точно такое же пари, но уже на 6000 долларов. Неизвестно, принял ли кто-нибудь условия «спорщика», но, так или иначе, в 1984 году, находясь в Лондоне, Леви сыграл по телефону матч с «Крэй блитц», новой чемпионкой мира, и опять победил.

Удача воодушевила Леви до такой степени, что он предложил новое пари уже на сумму 100 тысяч долларов. Он заявил, что в течение следующих 10 лет любой компьютер будет побежден гроссмейстером, которого выберет Леви. Интересно, если найдется смельчак, который вступит в спор с Леви, рискнет ли мастер сам сесть за доску напротив ЭВМ, или ему придется обратиться к кому-нибудь за помощью — может быть, уже к самому чемпиону мира?! Правда, насколько мне известно, желающих заключить столь крупное пари пока не нашлось.

Так что же, Леви — тот человек, который никогда не проигрывает пари? Нет, однажды английский мастер все же потерпел фиаско (к счастью, без денежных ставок). Впрочем, об этой истории мы расскажем в следующей главе, посвященной эндшпильным достижениям машин. Но вначале давайте подведем итоги.

На основе рассмотренных примеров можно сделать вывод: компьютеры успешно разыгрывают начало партии (по дебютной библиотеке), неплохо действуют в миттельшпиле и умело комбинируют (руководствуясь ясными принципами), но серьезно уступают мастеру в эндшпиле, когда дело доходит до расчета сложных, запутанных вариантов. Это объясняется следующим: шахматист рассчитывает варианты не поодиночке, а группируя их «по смыслу». Компьютеру же подобная группировка не под силу. Кроме того, в эндшпиле человек больше полагается на интуицию и знание определенных типов позиций, машина же по-прежнему делает ставку на перебор вариантов.

И, наконец, еще один принципиальный момент. В любой стадии партии для человека важен удачно выбранный план игры, и как раз в эндшпиле его придумать легче всего, варианты могут быть длинными, но мастер довольно четко представляет себе заключительные позиции. Большинство ходов в этих вариантах «тихие», и машина их просто не рассматривает.

Мы подвергли серьезной критике действия компьютеров в окончаниях. Однако речь шла об обычных игровых программах. Другое дело, когда для того или иного вида эндшпиля создается специальная программа. В этом случае, как мы убедимся, достижения компьютера поистине уникальны.

Время летит быстро, а технический прогресс, кажется, опережает само время... Пока автор работал над книгой, у него была уверенность, что лучшие шахматные компьютеры играют в силу кандидата в мастера. Но не успел он поставить заключительную точку, как поступила новая информация, из которой следует, что шахматные роботы уже вышли на уровень мастера и даже замахиваются... на гроссмейстеров. Речь идет о двух компьютерах, уже упомянутых нами раньше, оба они — «Хайтек» и «Дип Сот» — созданы в университете Карнеги — Меллона, хотя и двумя разными группами исследователей. Считается, что «Хайтек» — самая совершенная в мире машина по объему накопленных шахматных знаний, игра ее более других напоминает человеческую, а «Дип Сот» превосходит своих конкурентов быстротой и глубиной перебора. К сожалению, другие технические особенности этих компьютеров нам пока неизвестны.

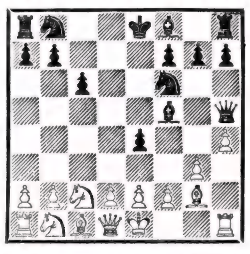
Мы уже рассказывали об успешном выступлении «Дип Сот» на открытом чепионате США в августе 1988 года и его победе (первой в истории!) над международным мастером. Но вот пришло совсем свежее сообщения, которое на первый взгляд смахивает на фантастику. Новый, 1989-й год «Дип Сот» встретил в прекрасном настроении. На праздничном международном турнире в Лонг Бич (Калифорния) этот компьютер стал настоящей шахматной звездой — он уверенно переиграл гроссмейстера Б. Ларсена, разделив первый приз с другим известным гроссмейстером Э. Майлсом.

Вот первая турнирная победа компьютера над гроссмейстером.

Английское начало
ЛАРСЕН — «ДИП СОТ»

1. c4 e5 2. g3 Kf6 3. Cg2 c6 4. Kf3. Чаще встречается 4. d4 ed 5. Ф : d4 d5 6. Kf3 Ce7 7. cd cd 8. 0—0 Kc6 9. Фa4 с несколько лучшими шансами у белых ввиду образования у соперника изолированной пешки. Однако и ход конем хорошо известен.

4. . .e4 5. Kd4 d5 6. cd Ф : d5 7. Kc2 Фh5 8. h4 Cf5.

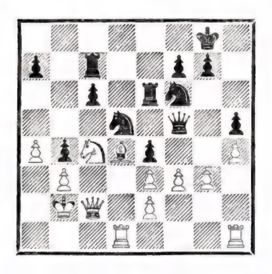


До сих пор все, как ни странно, включая подозрительное движение крайней белой пешки (надежнее 8. h3), можно найти в «Энциклопедии шахматных дебютов». Но вот последний ход черных — новинка компьютера, похоже, неплохая. В теории приведен лишь вариант 8. . .Cc5 9. b4

Cb6 10. Cb2 Фg6 11. Kc3 Cf5 12. Ka4 Kbd7 13. K : b6 ab с неясной игрой.

9. Ke3 Cc5 10. Фb3 b6 11. Фa4 0—0 12. Kc3 b5 13. Фc2 C : e3 14. de Лe8. У черных прочное положение, и попытки гроссмейстера расшатать его ни к чему не приводят.

15. a4 b4 16. Kb1 Kbd7 17. Kd2 Лe6 18. b3 Лd8 19. Cb2 Cg6 20. Kc4 Kd5 21. 0—0—0 K7f6 22. Ch3 Cf5 23. C : f5 Ф : f5 24. f3 h5 25. Cd4 Лd7 26. Kpb2 Лc7.



27. g4? Расстроенный, что никак не может подобрать ключи к своему электронному партнеру, Ларсен идет на необоснованное вскрытие игры, но «Дип Сот», очевидно, легко разбирается в тактических осложнениях.

27. . .hg 28. Лhg1 c5! 29. fg K : g4 30. C : g7 Лg6! Возможно, гроссмейстер рассчитывал на 30. . .Kp : g7 31. Л : d5! Ф : d5 32. Л : g4+ с весьма запутанной обстановкой на доске. Однако машина сама с выгодой использует линию «g».

31. Фd2 Лd7 32. Л : g4 Л : g4 33. Ke5 K : e3! 34. Ф : d7 K : d1+ 35. Ф : d1 Лg3 36. Фd6 Kp : g7 37. Kd7 Лe3 38. Фh2 Kph7 39. Kf8+ Kph8 40. h5 Фd5 41. Kg6+ fg 42. hg+ Kpg7 43. Фh7+ Kpf6. Белые сдались.

Предварительный расчет итогов турнира в Калифорнии показал, что рейтинг «Дип Сот» превзошел 2400. Просто не верится!

Не отстает от «Дип Сот» и «Хайтек». Недавно компьютер выиграл первенство штата Пенсильвания и одержал первую турнирную победу над международным мастером Э. Форманеком. Раньше у машины уже были победы над обычными мастерами, а счет в официальных встречах с «немастерами»— 15 : 0 в ее пользу!

И «Хайтек» тоже может похвастаться успехами в сражениях с гроссмейстерами! В 1988 году в книгу рекордов Гиннесса попал двукратный чемпион США, 75-летний А. Денкер — как первый гроссмейстер, проигравший серьезный матч компьютеру. Поединок из четырех партий с «Хайтеком» закончился разгромным для него счетом $^1/_2$: $3^1/_2$. Денкер весьма лестно отозвался об игре своего электронного обидчика, особо отметив блестящую дебютную подготовку ЭВМ и ее необычайную изобретательность в острых ситуациях.

«Хайтек» намного моложе знаменитого американского чемпиона, ведь ей всего три года. Может быть, именно разница в возрасте сказалась на итоге поединка. Так или иначе, пари Д. Леви о матче между чемпионами мира — среди людей и среди машин становится все более рискованным...

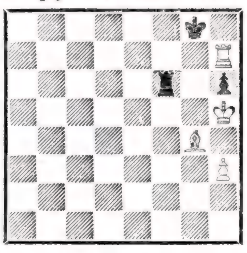
Глава четвертая
Компьютер анализирует эндшпиль

Из трех стадий шахматной партии отдельная глава посвящена только заключительной, где компьютер чувствует себя менее уверенно. Чем это объяснить?

Дело в том, что разговор сейчас мы будем вести не об игровых программах, а о специальных, предназначенных для разыгрывания тех или иных типов окончаний. В некоторых из них, в основном малофигурных, машина уже сейчас заметно превосходит человека, с ее помощью можно получить важные и порой весьма неожиданные результаты. А иногда, как мы убедимся ниже, компьютер способен преподнести настоящую сенсацию!

Кстати, в шахматном компьютере наряду с обычной игровой программой может быть предусмотрена особая эндшпильная подпрограмма, к которой он в случае необходимости обращается. В современных моделях шахматных автоматов имеются разъемы для подключения блоков с более мощными программами, в том числе для игры в окончаниях.

Прежде чем рассказать о конкретных достижениях ЭВМ в анализе окончаний, разберемся, почему обычная игровая программа существенно уступает специальной эндшпильной. Расскажу один смешной случай, который в какой-то степени прояснит картину. Речь идет о «сердитом» письме, присланном в редакцию журнала «64 — Шахматное обозрение» из далекой Австралии, от читателя И. Маки. Сообщив, что с интересом прочитал в журнале статьи, посвященные компьютерным шахматам, Маки затем сокрушается: «В капиталистических странах каждый год выпускается много новых шахматных компьютеров, которые стоят очень дорого. Однако в этих «новых» компьютерах на самом деле нет ничего нового! Добавлены лампочки, много украшений, в результате цены выросли в несколько раз, а уровень игры тот же самый. Вот как обманывают любителей шахмат! В настоящее время машины играют эндшпиль довольно слабо. Например, в следующей позиции самый сильный шахматный компьютер (за который я заплатил 600 долларов) делает весьма грубые ошибки.



Последним ходом черные сыграли 1. . .Крf8—g8, на что мой компьютер всегда отвечает **2. Л : h6??** (после 2. Лa7 у черных нет шансов на спасение), в один ход упуская выигрыш. Когда же в ЭВМ вводится ход 2. Л : h6, то следует **2. . . Лf2??**, упуская ничью (вместо простого 2. . .Л : h6+ 3. Кр : h6, и пешка не проходит). Не-

смотря на подобные ошибки, фирмы, выпускающие шахматные машины, заманчиво объявляют о «непобедимых» компьютерах с рейтингом 2200 и выше. Компьютеры могут быть полезны для детей и слабых шахматистов. Но для сильных игроков они не нужны — зачем терять деньги?! Кстати, я не раз убеждался, что машины слабы не только в эндшпиле, но и в стратегии. А между тем агенты по продаже шахматных компьютеров утверждают, что «машина думает точно, как человек». Вот видите! Может быть, наоборот, некоторые люди думают так же, как компьютеры, но это не делает им чести!

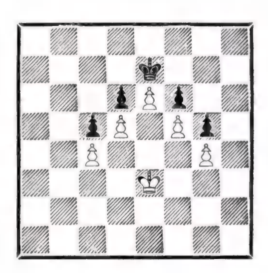
С приветом И. Маки».

Еще раз напомним, что сила шахматных роботов постоянно растет и им удается проводить все более интересные комбинации. Предлагая одни и те же позиции «старым» и «новым» машинам, часто приходится наблюдать, как последние делают гораздо лучшие ходы. Так что в этом смысле И. Маки не совсем прав. Кроме того, внешний вид машины, так сказать эстетический фактор, тоже значит немало. Что же касается цены компьютера, то здесь нам трудно что-либо сказать...

Если же говорить о позиции, которая приводится в письме, то перед нами уникальный пример. Любому третьеразряднику известно, что слон с пешкой не выигрывает против голого короля, если «угол не тот». И, чтобы это понять, не стоит заниматься перебором вариантов. Сколько бы машина не считала, оценочная функция будет все время давать катастрофический результат для черных. Так что ЭВМ пойдет на любые мучения, лишь бы избежать... этого ничейного эндшпиля. Получается, что упрек в адрес компьютера справедлив.

Что можно сказать в оправдание машине? Оценку данного эндшпиля нужно просто знать, и, скорее, не вина, а беда компьютера, что разработчики не вложили в его память такую полезную информацию. Сделать это было бы нетрудно. Но разве то обстоятельство, что компьютер в партии против опытного игрока добился выигранной позиции (на диаграмме) в какой-то степени не реабилитирует машину?!

Шутки шутками, а данный пример хорошо иллюстрирует, почему у игровой программы возникают трудности в разыгрывании окончаний. Пожалуй, особенно трудны для машины пешечные и ладейные окончания. Теория их разработана довольно глубоко, и квалифицированный шахматист часто оценивает ситуацию, не прибегая к расчету, а владея определенными правилами. А для компьютера самые простые пешечные окончания могут представить серьезную проблему. Вот один занятный пример, предложенный Г. Берлинером.



Позиция элементарная. Белый король отправляется на ферзевый фланг, забирает пешку d6, и все кончено. Однако, чтобы обнаружить этот маневр, машине надо перебрать варианты на восемь ходов (16 полуходов), что явно превышает ее счетные способности. Не помогает и ФВ: все ходы белого короля просты и относятся к числу «тихих». Получается, что даже случайно блуждая по доске, король никогда не приблизится к пешке d6. Принцип централизации, заложенный в оценочную функцию, всякий раз заставит его вернуться на вертикали «d» или «e». Из сказанного Берлинер вывел, что, с точки зрения машины, играющей белыми, ничейный исход здесь неизбежен.

Этот пример часто используют для иллюстрации ограниченных возможностей шахматного автомата. По крайней мере «Экспресс», с которым я сражался дольше всего, владея белыми фигурами, упорно держал короля в центре доски. Но вот предложив как-то эту позицию шахматному компьютеру «Турбоссар», я был крайне удивлен его неожиданной реакцией. Сначала белый король потоптался на месте — 1. Kpd3, 2. Kpe3, 3. Kpd3, а потом уверенно отправился на ферзевый фланг.

Чем это объяснить, я, честно говоря, сам не знаю. Ведь информацию о том, какой алгоритм заложен в тот или иной компьютер, какие эвристические методы в нем использованы, авторы редко сообщают в печати. Что касается данного случая, то возможны разные предположения. Первое — в машине содержится специальная программа для разыгрывания пешечных эндшпилей; второе — при небольшом числе ходов компьютер увеличивает глубину расчета и «вычисляет» решающий маршрут короля; третье — ходы Kpd3—e3—d3 и т. д. форсируют ничью, а поскольку оценочная функция подсказывает машине, что к мирным переговорам приступать рано, она отказывается от повторения ходов и пробует Kpd3—c3. С учетом централизации значение оценочной функции несколько падает, но остается выгодным для белых, и в переборе машина надеется увеличить его. По тем же причинам на следующем ходу она отказывается от возвращения Kpc3—d3, а предпочитает Kpc3—b3. Так король добирается до пешки, и перебор оказывается не слишком велик. Наконец, возможна и следующая простая разгадка: в эндшпиле с блокированной пешечной структурой короли, если это не связано с опасностью, стремятся навстречу друг другу. Тогда боковой маршрут белого «монарха» тоже не вызывает удивления.

Все эти соображения эвристического характера; в другой, родственной позиции предлагаемый метод действий может не дать эффекта. Ясно, что при любом алгоритме действий можно придумать позицию, аналогичную конструкции Берлинера: элементарной с точки зрения человека и проблематичной для ЭВМ.

Разумеется, это утверждение не относится к специальным программам, в которых предусмотрены все необходи-

мые ситуации. Вот мы и подошли к основной теме главы.

На первый взгляд не совсем ясно: ведь полный перебор вариантов, то есть изучение всего дерева игры, нереален даже в простейших случаях. Однако ограниченность материала позволяет использовать так называемый ретроспективный анализ: перебор идет не «вперед», как обычно, а «назад» — от матовых позиций (или позиций, не вызывающих сомнений в оценке) к исходной. Многие ветви дерева при этом отбрасываются, и перебор удается успешно осуществить на компьютере. Если при этом некоторая позиция охватывается перебором, то для сильнейшей стороны машина предлагает ходы, приближающие к цели, а для слабейшей — оттягивающие ее достижение. Ретроанализ, проведенный для того или иного класса окончаний, позволяет однозначно оценить каждое из них, причем оценки уже не могут быть оспорены. Другими словами, исследование эндшпиля, проведенное с помощью ЭВМ, является исчерпывающим и как бы напоминает математическую теорему. Но, чтобы доказать «шахматную теорему», программистам приходится преодолевать немало технических трудностей, связанных с переработкой огромного объема информации. И именно благодаря экспериментам на шахматной модели им удается успешно решать сложные проблемы из области информатики.

Для удобства в дальнейшем будем рассматривать окончания, в которых белые стремятся к победе, а черные — к ничьей. При изучении данного класса окончаний мы всякий раз предполагаем, что нам известны оценки всех «младших эндшпилей», возникающих при изменении сил на доске — взятии фигуры или превращении пешки. То есть считается, что анализ этих «младших эндшпилей» проведен раньше, и с ними имеется полная ясность.

Рангом выигранной для белых позиции (а значит, проигранной для черных) назовем наименьшее число ходов, за которое белые могут объявить мат неприятельскому королю или перейти в выигранный «младший эндшпиль» при условии, что обе стороны действуют наилучшим образом. Говоря, что в некотором окончании белые выигрывают в n ходов, мы, как правило, подразумеваем, что перед нами позиция n-го ранга.

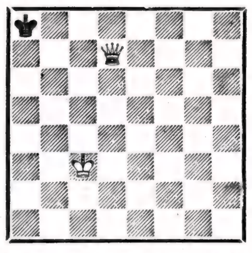
Нет смысла описывать в этой книге алгоритмы ретроанализа, отметим, однако, что в процессе его работы не только определяются все выигранные для белых позиции, но и устанавливается, за сколько ходов они достигают цели (ставят мат или проводят решающее упрощение) при наилучшей защите черных. Напомним еще раз, что алгоритм ретроанализа является ретроспективным — для оценки позиции мы идем не «вперед», как обычно, а «назад». Полный перебор вариантов не производится, а рассматриваются лишь важнейшие ветви дерева игры: для каждой его позиции алгоритм предлагает белым только такие ходы, которые приближают к цели (понижают ранг на единицу).

Практически компьютер проводит ретроанализ для обеих сторон, и каждая позиция получает однозначную оценку при ходе белых и черных, а если она выиграна, то указывается, какой ход ведет к цели. Поскольку эта позиция появляется в результате «ранжирования», то одновременно мы получаем и максимальное число ходов, которое может сопротивляться обреченная сторона до перехода в проигранный «младший эндшпиль».

Возникает вопрос, почему нельзя использовать ретроанализ для исследования произвольного вида окончаний? Ясно, что вручную можно справиться не с каждой позицией, а на компьютере? Вся загвоздка в том огромном множестве позиций, которое может породить исходная. При ретроспективном анализе мы отталкиваемся от всех возможных «младших эндшпилей». Хотя они и образуют лишь малую часть дерева игры, но и это число может быть весьма велико. А возникающие при ранжировании множества иногда содержат десятки тысяч позиций. Так что даже компьютер не всегда в состоянии рассмотреть все позиции за разумное время. Итак, для применения ретроанализа необходимо выполнение двух условий: во первых, ЭВМ должна уметь оценивать все «младшие эндшпиля», и, во-вторых, число различных позиций данного вида окончаний не должно быть слишком велико. На сегодняшний день досконально исследованы многие интересные и важные классы окончаний с четырьмя и пятью фигурами, а с увеличением быстродействия машин их возможности еще расширятся.

Любопытно, что алгоритм ретроанализа, придуманный А. Брудно и И. Ландау, впервые был опробован ими для решения шахматной головоломки! Пожалуй, стоит о ней рассказать.

Задача о неприкосновенном короле. У белых на доске две фигуры — король, стоящий на поле c3, и ферзь на произвольном поле; у черных — один король. Могут ли белые поставить мат, не делая ни одного хода своим королем?



Хотя задача занимательна по форме, относится она, скорее, к серьезным шахматам. Удивительно, что многие из решавших ее, в том числе гроссмейстеры, полагали, что задание невыполнимо. И тогда А. Брудно и И. Ландау, также подозревая, что мата нет, решили убедиться в этом при помощи ЭВМ и составили программу ретроанализа.

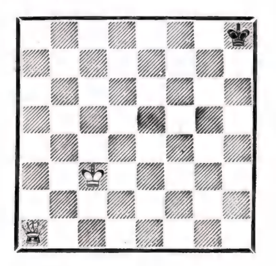
Головоломка исследовалась на компьютере при всевозможных положениях неприкосновенного короля, и в результате выяснилось, что заматовать его все-таки можно, но только если он стоит на поле c3 или на симметричных ему полях c6, f3 и f6. При этом максимальный ранг равен 23, то есть мат дается не позднее 23-го хода при любом на-

чальном положении белого ферзя и черного короля.

Данный пример примечателен тем, что впервые в истории ЭВМ решила шахматную задачу раньше человека! Правда, справедливости ради надо признать, что если квалифицированному шахматисту сообщают, что мат есть, то в конце концов он его находит.

Приведем решение этой задачи-головоломки. Прежде всего необходимо загнать черного короля на угловое поле a8. С этим заданием ферзь справляется легко, занимая при этом поле d7. На приведенной выше диаграмме изображена как раз такая ситуация. Если теперь ход черных, то белые матуют в 10 ходов: **1. . .Крb8 2. Фс6 Кра7 3. Фс8! Крb6 4. Фd7! Крс5** (4. . .Кра5 5. Фb7 и 4. . .Кра6 5. Фс7 Крb5 6. Фd6 ведет к основному варианту) **5. Фе6 Крb5 6. Фd6 Кра5 7. Фb4+ Кра6 8. Фb8 Кра5 9. Фb7 Кра4 10. Фа6×.** Если же ход белых, то они должны передать его очередь противнику: 1. Фd5+ Кра7 (1. . .Крb8 2. Фс6!) 2. Фb5 Кра8 3. Фа6+ Крb8 4. Фс6!, и цель достигнута. Решение напоминает популярный в теории окончаний метод треугольника.

Мы указали самый простой путь к мату. Но машина при матовании сумела сэкономить целый ход!



Эта позиция является рекордной, именно в ней белые объявляют мат в 23 хода.

1. Фh1+ Крg7 2. Фh5 Крg8 3. Фh6 Крf7 4. Фg5 Крf8 5. Фg6 Кре7. Теперь ферзь увлекает черного короля в опасную зону.

6. Фf5 Кре8 7. Фf6 Крd7 8. Фе5 Крd8 9. Фе6 Крс7 10. Фd5 Крс8 11. Фd6 Крb7 12. Фс5. Такой прием циклического повторения маневров группы фигур (в данном случае — двух) в шахматной композиции называют систематическим движением. Сейчас наступил важный момент: на естественное 12. . .Крb8 следует 13. Фс6 и, как мы знаем, мат дается через восемь ходов, а всего понадобится 22.

Но черные играют **12. . . Кра8,** затягивая сопротивление. Теперь согласно рекомендованному методу треугольника следует продолжать 13. Фd5+ Кра7 14. Фb5 и т. д. Но тогда решение займет 24 хода — это не устраивает белых.

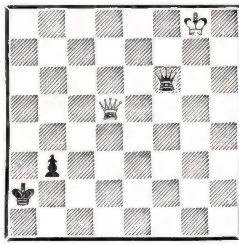
13. Фb5! Вот где экономится темп: машина сразу переводит ферзя на b5.

13. . .Кра7 14. Фd5! Крb8 (а6) 15. Фс6(+) Кра7. Перед нами знакомая позиция, которая получается в указанном выше решении после второго хода. Впереди их еще восемь. Складываем и получаем 15+8=23, что и требовалось доказать!

А сейчас перейдем к серьезным окончаниям. Но сначала еще один забавный случай из шахматной истории.

В 1968 году в Москве состоялся традиционный матч с ленинградцами. При счете $39^1/_2 : 39^1/_2$ (игра проходила на

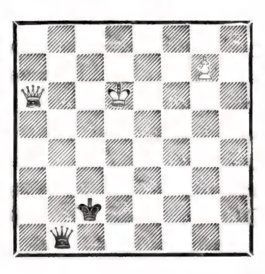
40 досках в два круга) оставалась всего одна незаконченная партия, которая и решала судьбу матча. Игравший черными имел лишнюю пешку, и в случае успеха команда Ленинграда побеждала. Доигрывание длилось долго, гости уже опаздывали на поезд, и партия была отдана на присуждение в следующей позиции.



Анализом занималась авторитетная гроссмейстерская комиссия, но вся беда состояла в том, что хотя окончания «фёрзь и коневая пешка против ферзя» исследуются уже много лет, до сих пор теория точно не установила, какие из них выиграны, а какие ничейны. Что касается данной позиции, то жюри в растерянности присудило ничью, вызвав, очевидно, возражения со стороны ленинградцев. А вот если бы на помощь пришел компьютер, наверняка недоразумения бы не произошло...

Вот почему решено было привлечь ЭВМ для анализа ферзевых окончаний. Кажется, это был первый эксперимент использования алгоритма ретроанализа для практических целей. Для этого была создана специальная программа, которая разрабатывалась в том же коллективе ученых, что и «Каисса» (основная роль принадлежала Э. Комиссарчику и А. Футеру).

Программисты решили не браться за все окончания, в которых ферзь с пешкой борются против ферзя, а ограничились позициями с коневой пешкой на предпоследней горизонтали. Пользуясь ретроанализом, «Каисса» досконально изучила этот класс окончаний и про каждое из них научилась точно сообщать, выигрывает здесь сильнейшая сторона или нет, а если выигрывает, то как быстро. При этом «Каисса» обнаружила поистине уникальные позиции! Вот пример (ход черных), в котором при наилучшей игре обеих сторон соотношение сил меняется только на 59-м ходу — рекордное число!



Приведем основной вариант, взятый из книги «Машина играет в шахматы» (ее авторы — создатели «Каиссы»).

1. . .Фb4+ 2. Kpe6 Фg4+ 3. Kpf6. Как ни странно, 3. Kpf7 уже ведет к ничьей после 3. . .Фf5+.

3. . .Фf4+ 4. Kpg6 Фe4+ 5. Kpg5 Фe3+ 6. Kph5 Фf3+ 7. Kph6 Фh1+ 8. Kpg5 Фd5+ 9. Kpf6 Фd4+ 10. Kpf7 Фd7+ 11. Kpg6 Фg4+ 12. Kph7 Фh3+ 13. Kpg8! Естественнее выглядит 13. Фh6. В этом случае черные не могут шаховать: на 13. . .Фd3 (f5)+ решает 14. Фg6. Белые получают передышку и могут ею воспользовать-

ся, чтобы улучшить положение своего ферзя. Вероятно, каждый гроссмейстер закрылся бы от шаха ферзем. Но машине лучше знать, что делать: после хода 13. Фh6 и ответа 13. . . Фd7! победа уже была бы упущена.

13. . .Фf5. При 13. . .Фb3+ 14. Крf8 белые выигрывали быстрее.

14. Фа2+ Крс1 15. Фh2! Фd5+ 16. Крh8 Фd4 17. Фс7+ Крb1. Пешка защищена, и король белых может выбраться из угла.

18. Крh7 Фе4+ 19. Крh6 Фе3+ 20. Крg6 Фе6+ 21. Крg5 Фd5+ 22. Крf6 Фf3+ 23. Kpe7 Фе4+ 24. Крd8 Фа8+ 25. Крd7 Фd5+ 26. Крс8 Фе6+. Ближайшими ходами король белых маневрирует на вертикалях «а», «b» и «с». На одной из них находится неприятельский король, и это ограничивает возможности их ферзя. Так на предыдущем ходу не годилось 26. . .Фа8+ из-за 27. Фb8+.

27. Крb8 Фе8+ 28. Кра7 Фа4+ 29. Крb6 Фb3+ 30. Кра6 Фа2+ 31. Фа5 Фg8. Шахи кончились, и черный ферзь вынужден занять пассивную позицию. Белые же, наоборот, централизуют своего ферзя, занимая ключевое поле d4.

32. Фb4+ Кра2 33. Фd4! Фе6+ 34. Крb5 Фе8+ 35. Крb4 Фb8+ 36. Крс3 Фg3+ 37. Крd2 Фg2+ 38. Kpe1 Фh1+ 39. Крf2 Фh2+ 40. Крf3 Фh3+ 41. Крf4 Фh2+ 42. Крg5 Фg3+. Если раньше белому королю приходилось делать единственные ходы, то при ферзе на d4 у него больше свободы. Однако белые обошли еще не все подводные камни, сейчас 43. Фg4 вело к ничьей.

43. Крf6 Фf3+ 44. Kpe6 Фс6+ 45. Kpe5 Фе8+ 46. Крf4 Фf7+ 47. Крg3 Фg6+ 48. Крh3 Фh7+ 49. Крg2 Фg6+ 50. Крf1 Фb1+ 51. Kpe2 Фb5+ 52. Крd2 Фb3 53. Фа7+ Крb2 54. Фf2. Ферзь встал в засаду.

54. . .Фg8 55. Фb6+ Кра3 56. Фb7 Кра4 57. Крс3 Кра5 58. Фb4+ Кра6 59. Фс4+. Наконец-то белые разменивают ферзей и проводят свою пешку.

Уникальность этой позиции не в самом числе ходов. Важно, что «Каисса» нашла положение (и не одно), где для выигрыша (перехода в выигранный «младший эндшпиль») требуется более 50 ходов!

А между тем вспомним, что в шахматном кодексе есть пункт, согласно которому партия считается законченной вничью, если обеими сторонами сделано 50 ходов или больше, в течение которых ни одна из фигур не была взята и ни одна из пешек не сдвинулась с места.

Получается, что приведенные позиции выиграны для белых и вместе с тем ничейны! Просто какая-то нелепость...

Напомним, что в шахматном кодексе для трех видов окончаний сделано исключение, и число 50 увеличено до 100. Вот эти виды.

1. Ладья и слон против ладьи.

2. Два коня против пешки, если выполнены условия:

а) пешка блокирована конем;

б) если пешка черная, то она продвинута не дальше полей а4, b6, с5, d4, е4, f5, g6, h4, а если белая, то не дальше полей а5, b3, с4, d5, е5, f4, g3, h5.

3. Ладья и пешка против слона и пешки, если выполнено одно из условий:

а) у белых пешка a2, у черных пешка a3 и чернопольный слон;

б) у белых пешка h2, у черных пешка h3 и белопольный слон;

в) условия а) и б) с переменой цветов, то есть у черных пешка a7 или h7, а у белых — a6 (и белопольный слон) или h6 (и чернопольный слон).

Итак, открытие «Каиссы» показало, что исключения заслуживает и эндшпиль «ферзь и пешка против ферзя». Это был первый случай в истории, когда машина вмешалась в шахматный кодекс! Между прочим, в рассматриваемом классе ферзевых окончаний (с пешкой g7) «Каисса» обнаружила 516 (!) позиций, где для победы требуется более 50 ходов (при неподвижной белой пешке).

В упомянутой партии из матча Москва — Ленинград пешка «g» стояла на шестой горизонтали, и, значит, компьютеру осталось сделать всего один шаг, чтобы завершить спор городов...

В дальнейшем этот эндшпиль был досконально исследован К. Томпсоном, создателем «Белл» — третьей чемпионки мира среди больших ЭВМ. Программа Томпсона проанализировала позиции с белой пешкой на любом поле доски. При этом выяснилось, что рекорд продолжительности игры (до решающего размена) принадлежит позиции с пешкой на a6 и равен 71-му ходу! Однако к правилу 50 ходов этот случай отношения не имеет, как как на одном месте (и на a6, и на a7) белая пешка держится меньшее число ходов, чем 50.

Расскажем о другом необычном случае, также связанном с этим эндшпилем. Именно в нем компьютер впервые оказал практическую помощь гроссмейстеру. Это произошло в 1975 году, на зональном турнире в Вильнюсе. Партия Григорян — Бронштейн была отложена в ферзевом окончании с лишней пешкой у черных. Гроссмейстеру было известно об успехах «Каиссы», и он обратился к ней за консультацией. Незадолго до начала доигрывания Бронштейн получил бандероль с подробным анализом позиции. Впрочем, Григорян уже в начале доигрывания допустил неточность, и дело обошлось без подсказки «Каиссы»...

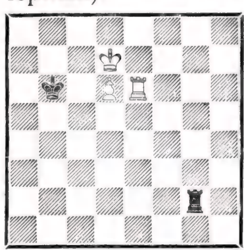
На практике гораздо чаще ферзевых окончаний встречаются ладейные, и теперь мы переключим внимание на них. Подробно остановимся на одном из наиболее распространенных и вместе с тем сложных окончаний — «ладья и пешка против ладьи». Кстати, сейчас будет уместно еще раз вспомнить про международного мастера Д. Леви — страстного любителя пари. В предыдущей главе речь шла о том, как он вышел победителем в нескольких спорах, скептически оценивая игровые способности машин. Но однажды компьютер его сильно подвел...

В середине 70-х годов Леви побывал в Москве и как-то беседуя с «каиссовцами» поспорил, что для данного ладейного эндшпиля невозможно провести исчерпывающий анализ, даже с помощью ЭВМ. Но пари

выиграл компьютер! Затратив 60 часов машинного времени, «Каисса» изучила все ладейные окончания данного вида и теперь в состоянии оценить любое из них.

Прошел год после заключения пари, и проверить достижения «Каиссы» пригласили известного специалиста по эндшпилю Ю. Авербаха. В Институт проблем управления, где в то время работали создатели «Каиссы», гроссмейстер захватил несколько монографий, посвященных ладейным окончаниям,— компьютеру предстояло серьезное испытание!

Сначала экзаменатор предложил машине ряд простых позиций, и та даже обиделась, она щелкала их как орешки. Наконец, Авербах расставил на доске следующее хитрое положение, полагая, что задал компьютеру каверзную задачку (ход черных).



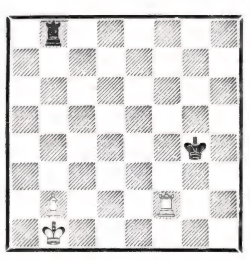
Однако после введения позиции в машину та быстро объявила (о положении дел на доске «Каисса» информировала через дисплей), что белые здесь выигрывают, причем после наиболее упорного **1. . . Лg8** победа достигается через 21 ход. Машина так и сыграла.

Гроссмейстер сразу поставил ладью на h6 — 2. Лh6 и был несколько раздосадован, когда «Каисса» объявила шах — 2. . .Лg7+, заметив при этом, что белые уже упустили выигрыш. В самом деле, после 3. Кре8 Лg8+ 4. Кре7 Крb7 5. Лh1 Лg7+ 6. Крf6 Лg4 7. Лc1 Лh4 8. d7 «Каисса» сделала единственный ход 8. . .Лh6+!, ведущий к ничьей.

Пришлось Авербаху взять свой ход 2. Лh6 назад. Но после **2. Ле8 Лg7+ 3. Ле7 Лg8 4. Лh7 Крb7** он снова ошибся — 5. Лh2?, о чем машина не преминула тут же сообщить. Она объявила спасительный шах — 5. . .Лg7+, и после 6. Кре6 Лg6+ 7. Кре7 Лg7+ 8. Крf6 Лg1 играть на выигрыш стало бесполезно.

В конце концов Авербах сыграл правильно — **5. Кре6** (вместо 5. Лh2), и машина подтвердила, что только этот маневр ведет к цели. После **5. . . Крс8 6. Кре7 Крb7 7. Крd7 Крb8 8. Лh1!** атака черных с фланга уже не опасна, и **8. . . Лg7+ 9. Кре6 Лg6+ 10. Кре7 Лg7+ 11. Крf6 Лg8 12. Крf7 Лg3 13. Лd1! Лf3+ 14. Кре7 Ле3+ 15. Крd8** приводит к выигрышу белых.

В заключение «Каиссе» было предложено одно из самых трудных ладейных окончаний. Многие годы им занимались крупнейшие исследователи эндшпиля, пока наконец не была поставлена последняя точка.



Немного поразмыслив, машина объявила, что здесь вы-

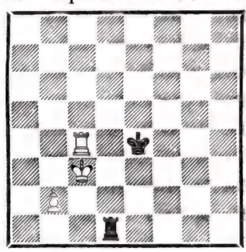
играет только **1. Крс1!** Уверен, что найти такой ход, да еще понять, что он единственный, для человека совершенно немыслимо, будь он хоть трижды гроссмейстер. Самое интересное, что при наилучших действиях обеих сторон белые здесь сдвигают свою пешку с места лишь на 35-м ходу!

Пусть теперь в исходном положении ход черных. Тогда они делают ничью: спасает **1. . .Лh8!** и на **2. Крс1** ладья делает парадоксальный ход, а именно идет обратно — **2. . .Лb8!!**

Как видите, машина, овладевшая столь высокой техникой игры в эндшпиле, может стать прекрасным спарринг-партнером даже для мастеров.

Быстрые и точные ответы «Каиссы» произвели на Авербаха сильное впечатление, и ему не оставалось ничего другого, как признать полное превосходство машины над человеком в данном виде ладейных окончаний. Прямо из института он отправился на телеграф и послал в Лондон телеграмму на имя Д. Леви. В ней было всего пять слов: «Поздравляю Новым годом Вы проиграли».

Пора привести один из рекордов для эндшпиля «ладья и пешка против ладьи».

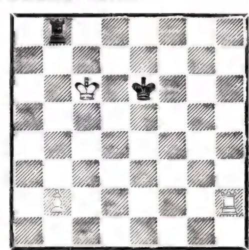


В этой позиции ход черных — их король под шахом, и соотношение сил меняется только на 60-м ходу, когда белая пешка превращается в ферзя. В главном варианте ходы белых, отмеченные восклицательным знаком,— единственные выигрывающие, а ходы черных с тем же знаком — единственные, максимально затягивающие сопротивление.

1. . .Кре5! Если бы король сейчас занял соседнее поле d5, то белые достигали цели в два раза быстрее — за 28 ходов!

2. Лс5+! Крd6! 3. Крb4! Лb1! 4. Лс2! Лf1 5. Крb5! Лf5+! 6. Крb6 Лf8! 7. Лd2+ Кре5! 8. Крс7. Ходы, не снабженные восклицательным знаком,— не единственные. Скажем, сейчас 8. Крb7 — ход той же силы, 8. Кра7 оттягивает достижение цели на два хода, а остальные ходы вообще выпускают победу.

8. . .Лf4 9. Крс6 Лс4+! 10. Крb5! Лс8! 11. Лh2! Лb8+! 12. Крс6 Кре6. Пожалуй, любой шахматист, не задумываясь, объявил бы здесь шах — 13. Ле2+, отбрасывая черного короля подальше в сторону. Однако в этом случае после 13. . .Крf5! выигрыша уже нет. К счастью для машины, она лишена эмоций и отказывается от первого порыва — дать вертикальный шах.



13. Лh6+!! Смысл горизонтального шаха в том, чтобы передать очередь хода черным. Не достигало цели 13. Лg2

из-за того же ответа 13. . . Крf5!

13. . .Кре7 14. Лh7+ Кре6 15. Лh2! Кре7. Вновь черные могут проиграть вдвое быстрее, продолжая 15. . .Кре5 или 15. . .Крf5, на что следует 16. Лh5+ и 17. Лb5.

16. Крс7 Лb4 17. Ле2+. Теперь этот шах решает.

17. . .Крf7 18. Крс6 Лb8! 19. Крс5 Лс8+! 20. Крd5 Лd8+ 21. Крс4 Лс8+! 22. Крd3 Лd8+ 23. Крс2 Лс8+ 24. Крb1 Лb8 25. Ле3 Лd8 26. Крс2. Поспешное 26. b3? в один миг губило всю проделанную работу из-за ответа 26. . .Лd2! Поэтому король снова идет в наступление.

26. . .Лс8+ 27. Крd3 Лb8 28. Крс3 Лс8+ 29. Крd4 Лd8+ 30. Крс5 Лс8+ 31. Крd6 Лb8 32. b3. Фантастика! Только на 32-м ходу пешка заявила о себе, да и то как-то робко — двинулась лишь на одно поле вперед. Зато теперь дело пойдет быстрее.

32. . .Лb5 33. Крс6 Лb8 34. Лd3 Крf8 35. Крс5 Кре7 36. b4 Лс8+ 37. Крb5 Лb8+ 38. Кра4 Ла8+ 39. Крb3 Лb8 40. Лd4 Кре6 41. Крс4! Кре5 42. Лd5+ Кре6 43. b5 Лс8+ 44. Лс5! Лb8 45. Крb4 Кре7 46. Кра5 Крd6 47. Лg5 Лс8 48. Крb6 Лd8 49. Крb7 Лd7+ 50. Кра6 Ле7 51. b6 Ле3 52. Кра7 Крс6 53. Лg6+ Крb5 54. Лd6 Лf3 55. b7 Ла3+ 56. Крb8 Лс3 57. Лd2 Крс6 58. Ла2 Лb3 59. Крс8 Ле3. Положение безнадежно, но, взяв на b7, машина могла затянуть сопротивление. Однако все выигранные для белых «младшие эндшпили» «Каисса» относит к нулевому рангу, и в этом смысле окончания «король и ладья против одинокого короля» и «король, ферзь и ладья против короля и ладьи» для нее равноценны. Хотя после 59. . . Л : b7 белым нужно всего три хода, чтобы получить решающий материальный перевес: 60. Лс2+ Крb6 61. Лb2+ и 62. Л : b7, но «младший эндшпиль» возникает немедленно (после взятия пешки). «Каисса», насколько может, оттягивает переход в такой эндшпиль (60. b8Ф Ле8×).

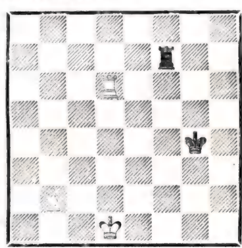
60. Лс2+ Крd6 61. b8Ф+, и все кончено.

Целых 60 ходов на доске не менялось соотношение сил! Впрочем, к правилу 50 ходов это не относится, ведь несколько раз вперед двигалась пешка. Стоит заметить, что, приводя те или иные машинные достижения, мы всякий раз указываем лишь одну рекордную позицию, да и то ограничиваемся основным вариантом. Для иллюстрации этого вполне достаточно. В действительности исследования компьютера значительно шире. Он не только находит позиции с максимальной длительностью игры, но и детально разбирает каждую из них: указывает все варианты, ведущие к цели, отмечает, какие ходы являются единственными, какие ведут к удлинению или сокращению решения и какие не влияют на него. Сомневаюсь, чтобы человек, каким бы супергроссмейстером он ни был, во время партии, да и в домашнем анализе тоже, сумел бы найти варианты, которые мы разобрали на примере ферзевого и ладейного окончаний.

В позиции рекордной по длительности игры, пешка пошла вперед на 32-м ходу, и

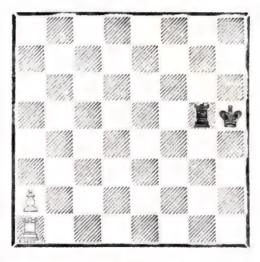
это число, как мы знаем, может быть увеличено до 35. Я имею в виду последнюю из расстановок, которую «Каисса» предложила Авербаху.

А вот другая рекордная позиция, найденная спустя несколько лет программой К. Томпсона.



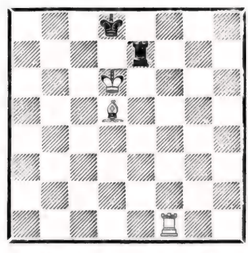
1. Лd5 Лf2 2. Крс1 Крf4 3. Лd2 Лf1+ 4. Лd1 Лf2 5. Ле1 Лg2 6. Ле8 Лh2 7. Крb1 Лh7 8. Крс2 Лс7+ 9. Крd3 Лd7+ 10. Крс3 Лс7+ 11. Крd4 Лb7 12. Лf8+ Крg4 13. Крс3 Лс7+ 14. Крd3 Лb7 15. Крс2 Лс7+ 16. Крb1 Лh7 17. Лf6 Лb7 18. Лf2 Лb8 19. Крс1 Крg5 20. Крс2 Лс8+ 21. Крd2 Лb8 22. Крс3 Лс8+ 23. Крb4 Лb8+ 24. Кра5 Ла8+ 25. Крb6 Лb8+ 26. Кра7 Лb5 27. Кра6 Лb8 28. Лс2 Крf6 29. Лс6+ Кре5 30. Лb6 Ла8+ 31. Крb5 Крd4 32. Лd6+ Кре5 33. Лс6 Лb8+ 34. Лb6 Ла8 35. b4! Торжественный момент! На сей раз пешка доберется до 8-й горизонтали быстрее, чем за 60 ходов, но первый свой рывок она делает только сейчас (более раннее продвижение выпускало победу). Черный король отрезан по горизонтали, и дальнейшая игра проста.

Закончим рассмотрение ладейных окончаний самой настоящей головоломкой!



Представьте себе, что вы играете белыми, ход сейчас противника, а вам дано право поставить своего короля на любое свободное поле доски. Какое из них следует выбрать, чтобы добиться победы? Удивительно, но такое поле всего одно: как установила «Каисса», белые выигрывают только при короле на е8!

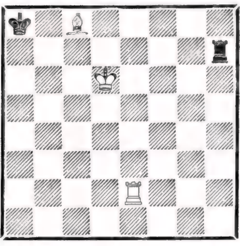
Перейдем теперь к другим видам пятифигурных окончаний. Думаю, что интереснее всего эндшпиль «ладья и слон против ладьи». В принципе он считается теоретически ничейным.



В этой знаменитой позиции Филидора белые, несколько раз перебрасывая ладью с фланга на фланг, в конце концов берут верх: **1. Лf8+ Ле8 2. Лf7! Ле2! 3. Лg7 Ле1 4. Лb7 Лс1 5. Сb3! Лс3 6. Се6 Лd3+ 7. Сd5 Лс3 8. Лd7+ Крс8 9. Лf7 Крb8 10. Лb7+! Крс8 11. Лb4! Крd8 12. Сс4!** Изящный заключительный маневр, черные беспомощны.

Если филидоровскую позицию получить не удается, то,

согласно теории, на доске — ничья. Но исключений предостаточно, и в турнирах сильнейшая сторона нередко берет верх. Можно привести сколько угодно примеров, когда пострадавшей стороной становились известные шахматисты. Что касается общей оценки эндшпиля, то мы вернемся к этому чуть ниже, а пока — очередной рекорд, установленный ЭВМ.



1. Cf5 Лh4 2. Cd3 Лf4 3. Ce4+ Kpa7 4. Cc6 Лg4 5. Kpc7 Лg7+ 6. Cd7 Лg6 7. Ce6 Лg7+ 8. Kpc6 Лg1 9. Лa2+ Kpb8 10. Лb2+ Kpa8 11. Kpb6 Лc1 12. Cf5 Лc3 13. Лb1 Kpb8 14. Лb4 Лa3 15. Cd7 Лa2 16. Лh4 Лb2+ 17. Cb5 Лc2 18. Cc4 Лb2+ 19. Kpc6 Лf2 20. Лh8+ Kpa7 21. Лh7+ Kpb8 22. Лb7+ Kpa8 23. Лb4 Лg2 24. Cd3 Лg3 25. Лd4 Лf3 26. Cc4 Лh3 27. Лd8+ Kpa7 28. Cd5 Лh2 29. Лd7+ Kpb8 30. Лb7+ Kpa8 31. Лb1 Лc2+ 32. Kpb6+ Kpb8 33. Ce6 Лe2 34. Kpc6+ Kpa8 35. Лa1+ Kpb8 36. Cd5 Лh2 37. Лb1+ Kpa7 38. Ce4 Лh6+ 39. Kpc5 Лb6! 40. Лh1 Лa6 41. Лh8 Лa5+ 42. Kpc6 Лg5 43. Лh7+ Kpa6 44. Cd5 Kpa5 45. Kpc5 Лg6 46. Лh2 Лg4 47. Лb2 Лh4 48. Лb7 Лh6 49. Cf7 Лf6 50. Cc4 Лf5+ 51. Cd5 Лf6 52. Лb5+ Kpa6 53. Лb2 Kpa7 54. Лb7+ Kpa6 55. Лe7 Kpa5 56. Ce6 Kpa6 57. Cc8+ Kpa5 58. Лa7+ Лa6 59. Л : a6×. Ходов слишком много, и поэтому мы не стали пояснять, какие из них единственные, а какие нет.

Обратите внимание на это фатальное число — 59... Ведь и ферзь с пешкой справились с ферзем за столько же ходов. Но совпадение здесь в рангах позиций. Если в ферзевом окончании за столько ходов мы попадали в выигранный «младший эндшпиль», то в данном случае дело кончается матом.

Затронем теперь одну в некотором роде философскую проблему. Мы заметили, что эндшпиль «ладья и слон против ладьи» в теории считается ничейным. Как это понимать — окончание «теоретически ничейное», «теоретически выигранное»? Уточним: класс выигранных позиций характеризуется тем, что сильнейшая сторона, как правило, берет верх; а класс ничейных — тем, что игра, как правило, заканчивается вничью. Слова «как правило» напоминают известный тезис: нет правил без исключения. А что если этих «исключений» слишком много, больше, чем самих «правил»? Тогда, очевидно, придется менять отношение к данному классу окончаний...

Как же оценить, сколько «правильных» позиций в том или ином виде эндшпиля, а сколько «исключительных»? Шахматист-практик это обычно чувствует интуитивно. Но в принципе следовало бы получить достаточные статистические данные, опираясь на которые можно сделать достоверные выводы. Действительно, если доля выигранных позиций близка к 100%, дискуссий о данном классе окончаний не возникает. Но ясно, что такой

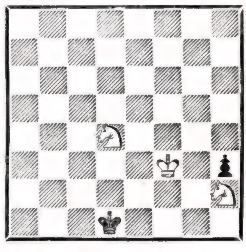
анализ осуществим лишь с помощью ЭВМ. И в результате компьютер может сильно поколебать существующую ранее оценку.

Примечательно, что программа К. Томпсона провела статистические расчеты для окончания «ладья и слон против ладьи» и обнаружила, что доля выигранных позиций составляет 40,1%. Удивительное открытие! Получается, что нет оснований утверждать, что данный эндшпиль обязательно ничейный. Выражаясь математическим языком, можно сказать, что вероятность того, что наугад выбранная позиция с ладьей и слоном против ладьи выиграна для сильнейшей стороны, равна 0,4,— весьма высокая. Правда, если говорить о практическом значении этого результата, то надо учесть два сделанных допущения: 1) все позиции имеют равные шансы возникнуть в реальной партии; 2) при доигрывании и белые, и черные играют наилучшим образом.

Назовем теперь статистические данные для ферзевых и ладейных окончаний, рассмотренных выше. Компьютер установил, что в ферзевом эндшпиле наибольший процент выигранных позиций достигается при белой пешке на d7 (или e7) — 85,6%. Если же пешка стоит на a3 (h3), то вероятность победы почти вдвое меньше — 48,5%. В ладейном эндшпиле при белой пешке на d7 (e7) вероятность выигрыша еще выше — 89,1%, а минимальный шанс победить — при пешке на a2 (h2) — 44%.

Итак, мы убедились, что правило 50 ходов не зря было отменено для эндшпиля «ладья и слон против ладьи». Сравнительно недавно был проведен машинный анализ и для двух других типов окончаний, отмеченных в кодексе как исключение.

Два коня, как известно, не матуют одинокого короля. Другое дело, если его сопровождает пешка. Алгоритм матования ясен. Один конь блокирует пешку, а другой вместе с королем загоняют неприятельского короля в угол доски, патуя его. Теперь конь-блокер освобождает дорогу пешке и, пока та идет в ферзи, замыкает матовое кольцо. Советский этюдист А. Троицкий еще в 30-е годы (без помощи ЭВМ) доказал, что в этом эндшпиле для выигрыша, если он есть, нередко требуется более 50 ходов. А вот рекордная позиция, найденная компьютером уже в наши дни.



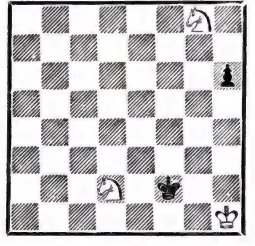
1. Кре3 Крc1 2. Крd3 Крb2 3. Кb5 Крb3 4. Кc7 Крb4 5. Крd4 Крa3 6. Кd5 Крb3 7. Крc5 Крa4 8. Крb6 Крa3 9. Крa5 Крb2 10. Крb4 Крc2 11. Крc4 Крb2 12. Кf6 Крa3 13. Крb5 Крb3 14. Кe4 Крa3 15. Кc5 Крb2 16. Крc4 Крc2 17. Кb3 Крb2 18. Кd4 Крa2 19. Крc3 Крa3 20. Кb3 Крa2 21. Кc5 Крa3 22. Крc4 Крa2 23. Крd3 Крb1 24. Крc3 Крc1 25. Кb3+ Крb1 26. Кd2+ Крc1 27. Кdf1 Крb1 28. Кe3 Крc1 29. Крc4 Крb2 30. Крb4

Крa1 31. Кc4 Крa2 32. Крc3 Крb1 33. Крd2 Крa1 34. Крc1 Крa2 35. Крc2 Крa1 36. Крb3 Крb1 37. Кd2+ Крc1 38. Крc3 Крd1 39. Кb3 Крe1 40. Крd4 Крe2 41. Крe4 Крe1 42. Крe3 Крd1 43. Крd3 Крe1 44. Кc1 Крd1 45. Кe2 Крe1 46. Кc3 Крf2 47. Крd2 Крg2 48. Крe2! Крg3 49. Крe3 Крh4 50. Крf4 Крh5 51. Крf5 Крh6 52. Крf6 Крh5 53. Кe2 Крh4 54. Крf5 Крh5 55. Кg3+ Крh4 56. Кf1 Крh5 57. Кe3 Крh6 58. Крf6 Крh7 59. Кf5 Крg8 60. Крe7 Крh7 61. Крf7 Крh8 62. Крg6 Крg8 63. Кg7 Крf8 64. Крf6 Крg8 65. Кe6 Крh7 66. Крg5 Крg8 67. Крg6 Крh8 68. Крf7 Крh7 69. Кg4. Лишь на 69-м ходу второй конь покидает свою стоянку, позволяя пешке двинуться вперед.

69. . .Крh8 70. Кg5 h2 71. Кe5. Без пешки сейчас на доске возник бы пат.

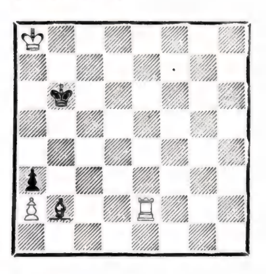
71. . .h1Ф 72. Кg6×.

Разумеется, мы привели только основной вариант. Многие ходы в нем — и белых, и черных — единственные, но в ряде случаев возможна и перестановка, не влияющая на продолжительность игры.



А это рекордная позиция иного рода. Белые матуют здесь на 115-м ходу (!), правда, без нарушения правила 50 ходов. Пешка делает шаг вперед на 16, 24, 69 и 113-м ходах, на 114-м она превращается в ферзя, и черный король получает мат.

Третий вид эндшпиля редко встречается на практике и не очень популярен в теории. Но им занимались многие гроссмейстеры, в том числе голландец Я. Тимман. Именно он в 1983 году предложил следующую позицию.



Цель белых — перегнать неприятельского короля на правую половину доски, после чего произойдет одно из двух: либо он попадет в цугцванг, теряя пешку, либо белые отдадут качество, обеспечивая беспрепятственное движение вперед своей пешки «а». В данной рекордной позиции пешка a3 берется лишь на 77-м ходу!

Приведем подробное решение, взятое из английского журнала «End Game». Оно состоит из десяти этапов и основано на ряде идей знаменитого исследователя эндшпиля А. Шерона.

Этап 1. **1. Лc2 Сe5 2. Лc4 Крb5 3. Лc1 Крb6 4. Лc2.** Теперь слон должен перескочить на диагональ a3—f8, иначе белый король сразу вырвется на свободу.

Этап 2. **4. . .Сd6 5. Лc3 Сc5 6. Крb8 Крc6 7. Крc8 Крd6 8. Крd8 Крd5 9. Крe8 Крd4 10. Лb3 Крd5 11. Крf7 Крe5 12. Крg6 Крf4 13. Крh5** (но не 13. Крf6? Сd4+ и 14. . .Сb2)

13. . .Се7. Белый король с одной крайней линии перешел на другую. Теперь его задача — снова вернуться на ферзевый фланг, но поближе к пешке.

Этап 3. **14. Лс3 Крf5 15. Лf3+ Кре4 16. Крg4 Cd6 17. Лb3 Се7 18. Крg3 Сс5 19. Крg2 Cd6 20. Крf2 Крd4 21. Кре2 Крс4 22. Крd2 Сb4+ 23. Крс2.** Промежуточная цель достигнута, следующая задача белых — расположить короля на b3.

Этап 4. **23. . .Cd6 24. Лс3+ Крb4 25. Крd3 Се5 26. Лb3+ Кра4 27. Лb7 Сf6 28. Крс2 Сh4 29. Лg7 Cf6 30. Лg4+ Крb5 31. Крb3 Сb2.**

Этап 5. **32. Лс4 Cf6 33. Лс7 Се5 34. Лс8 Cd6 35. Лg8 Крс6 36. Лg5 Крd7 37. Ла5.** Черный король отброшен в сторону, но еще недостаточно.

Этап 6. **37. . .Кре6 38. Крс4 Cf8 39. Крd3 Сb4 40. Ла4 Cf8 41. Кре4 Крf6 42. Ла6+ Крg5.** Еще одно усилие, и черный король попадает на линию «h». Не проходит сейчас 43. Кре5 из-за 43. . .Cg7+ и 44. . .Сb2, и слон получает опору.

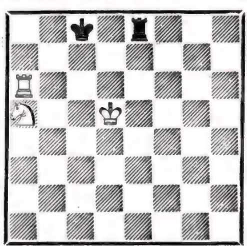
Этап 7. **43. Ла5+ Крg6 44. Ла8 Сb4 45. Ла4 Cf8 46. Кре5 Cg7+ 47. Кре6 Сb2 48. Лg4+ Крh6 49. Лg1 Крh5 50. Лg3 Крh6 51. Крd5.**

Этап 8. **51. . .Крh5 52. Крс4 Крh4 53. Лg8 Cf6 54. Лg6 Cg5 55. Крd5 Сс1 56. Кре4 Сb2 57. Крf5 Крh5 58. Лd6 Крh4 59. Лd3 Сс1 60. Лс3 Сb2 61. Ле3 Сс1 62. Ле1.** Эта позиция содержится в книге Шерона, который рассматривает ответ 62. . .Cb2, и решающее изменение материала происходит на 75-м ходу. Но черные могут на два хода продлить сопротивление.

Этап 9. **62. . .Cd2 63. Лh1+ Крg3 64. Лd1 Сb4.**

Этап 10. И, наконец, заключительная стадия: **65. Лd3+ Крf2 66. Кре4 Кре2 67. Крd4 Сс5+ 68. Крс4 Се7 69. Лh3 Cd6 70. Крb3 Крd2 71. Лh6 Сс5 72. Лс6 Се7 73. Лс7 Cf8 74. Лf7 Сс5 75. Крс4.** Сейчас слон вынужден оставить свою пешку без защиты, и следующие два хода **76. Крb4** и **77. Кр : а3** завершают титаническую борьбу.

Компьютерные результаты в анализе эндшпиля «ладья и слон против ладьи» представляют ценный вклад в теорию, но интересны и окончания «ладья и конь против ладьи». До вмешательства ЭВМ они были мало исследованы и считались «битой ничьей». Но, как выяснилось, и здесь категорические выводы делать рискованно — процент выигранных ситуаций достаточно высок — 35,9%.

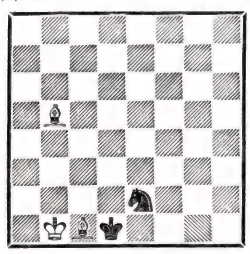


В этой рекордной позиции белые матуют в 33 хода. Даже внимательно изучая машинное решение, невозможно понять, как им это удается. Путь к цели весьма сложен и вряд ли доступен человеку.

1. Ла8+ Крd7 2. Ла7+ Крс8 3. Крd6 Лd8+ 4. Крс6 Крb8 5. Лb7+ Кра8 6. Лh7 Лс8+ 7. Крb6 Лb8+ 8. Крс5 Лg8 9. Лh4 Лb8 10. Кс6 Лb2 11. Лh7 Лс2+ 12. Крd6 Лd2+ 13. Крс7 Лh2 14. Лd7 Лd2 15.

Kd4 Лb2 16. Крc6 Лb7 17. Лd5 Лb4 18. Kb5 Лc4+ 19. Крb6 Крb8 20. Лe5 Лc1 21. Лe8+ Лc8 22. Лe1 Лc2 23. Kd4 Лb2+ 24. Крc6 Крa8 25. Лf1 Лb4 26. Kb5 Лc4+ 27. Крb6 Крb8 28. Kd6 Лb4+ 29. Крc6 Крa8 30. Лf8+ Лb8 31. Kc8 Лb3 32. Kb6+ Крa7 33. Лa8×.

Среди этюдистов в свое время много споров вызвало окончание «два разноцветных слона против коня». Некоторые полагали, что оно ничейно, и из этого исходили при составлении этюдов. Однако компьютер разбил эту уверенность в пух и прах, доказав, что сильнейшая сторона почти всегда побеждает — 91,8% выигранных положений. В рекордной позиции коня удается взять лишь на 67-м ходу. Еще один серьезный удар по правилу 50 ходов!



Приведем основной вариант, найденный программой, которую составил О. Комэй.

1. Ca4+ Крe1 2. Cb2 Крd2 3. Крa1 Kc3 4. Cc6 Крc2 5. Ca3 Крb3 6. Cf8 Крc2 7. Cg7 Крb3 8. Ce8 Крc2 9. Cg6+ Крb3 10. Ch7 Крc4 11. Крb2 Ke2 12. Крc2 Kd4+ 13. Крd2 Крd5 14. Крe3 Ke6 15. Cf6 Kc5 16. Cg8+ Крd6 17. Ca2 Kd7 18. Cg7 Kc5 19. Cf8+ Крc6 20. Крd4 Kb7 21. Ce7 Крb6 22. Cf6 Крc6 23. Cd5+ Крb6 24. Ce4 Крa7 25. Крc3 Крa6 26. Крb4 Крb6 27. Cg5 Крc7 28. Cf4+ Крb6 29. Cg3 Kd8 30. Cf2+ Крc7 31. Крb5 Крd6 32. Cg3+ Крe6 33. Cc2 Kf7 34. Cb3+ Крf6 35. Ch4+ Крg6 36. Крc5 Kg5 37. Cc2+ Крh5 38. Cg3 Крg4 39. Cd6 Крf3 40. Крd4 Крf2 41. Крd3 Kf3 42. Cc5+ Крg3 43. Крe3 Kh4 44. Cd6+ Крg4 45. Крe4 Kf5 46. Cc5 Kh4 47. Cf2 Kg6 48. Cb3 Крg5 49. Cb6 Kf8 50. Cd8+ Крg6 51. Крd5 Крf7 52. Крd6+ Крg7 53. Крe7 Kg6+ 54. Крe6 Kf8+ 55. Крf5 Kd7 56. Ce7 Kf8 57. Cf6+ Крh6 58. Ch8 Крh7 59. Cd4 Крh6 60. Cf7 Kh7 61. Ce8 Kf8 62. Крf6 Kh7+ 63. Крf7 Kg5+ 64. Крg8 Kf3 65. Ce3+ Kg5 66. Крf8 Крh7 67. C : g5, и черный конь погиб.

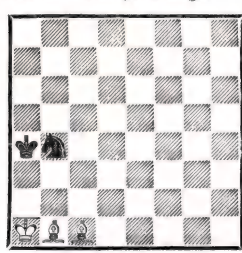
Мы весьма подробно обсуждаем успехи ЭВМ в исследовании эндшпиля. Около десятка шахматных «монстров» нас еще ждет впереди. Что касается последнего, легкофигурного эндшпиля, то здесь следует отметить, что программа Томпсона, проделав серьезную аналитическую работу, определила характерные выигранные положения, а также выявила классы ничейных ситуаций. То есть она не ограничилась установлением рекордов, а пошла дальше — занялась систематизацией эндшпиля. Вот девять классов позиций, представляющих собой исключение из правила — два слона не в состоянии справиться с конем (кроме шестого случая, всюду ход черных).

1. Белые: Крa1, Ca2, Cc3; черные: Крc1, Ka3. Черные выигрывают — **1. . .Kc2×.**

2. Белые: Крc5, Cd4, Cf7; черные: Крd3, Kb4. После **1. . . Ka6+ 2. Крd5 Kb4+ 3. Крc5 Ka6+** черные объявляют веч-

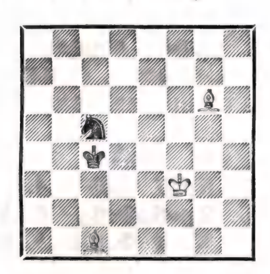
ный шах (если 3. Kpe5, то 3. . .Kc6+).

3. *См. диаграмму.*



После **1. . .Kpb3!** грозит 2. . .Kc2+ с разменом коня на слона, а при отступлении слона — **2. Cg6 Kc2+ 3. Kpb1 Ka3+** снова вечный шах.

4. *См. диаграмму.*



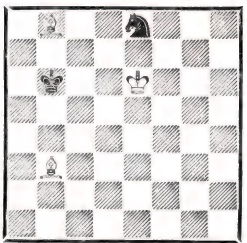
Белые фигуры чувствуют себя свободнее, но после **1. . . Kd3!** ничья неизбежна; слон c1 под боем, грозит 2. . .Ke5+, не помогает и 2. Cf7+ Kpc3 3. Ce3 Ke5+.

5. Белые: Kpf5, Ch1, Ch6; черные: Kpf2, Kd5. После **1. . . Ke3+** и **2. . .Kg2!** черный король идет на g1, и ничья неизбежна.

6. Белые: Kph4, Cf3, Ch2; черные: Kpf2, Kg2. Король белых под шахом, и после **1. Kpg4 Ke3+ 2. Kpf4 Kf1!** их слон в капкане.

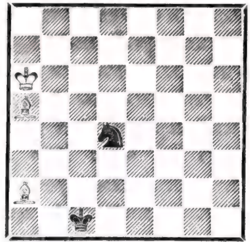
7. Белые: Kph2, Cc3, Ch1; черные: Kpg4, Kd2. После **1. . . Kf1+** один из слонов разменивается: **2. Kpg2 Kg3, 3. Kpg1 Kg3** и **4. . .Ke2+.**

8. *См. диаграмму.*



1. . .Kc7+ 2. Kpd6 Ka6! или 2. Kpd7 Ka6 с угрозой Kc5+, и неизбежен размен слона на коня.

9. *См. диаграмму.*



1. . .Kc6! 2. Cc3 Kpc2! 3. Ce1 Kpd1, и ввиду угрозы Kb4+ чернопольному слону не уйти от размена.

Таким образом, мы имеем здесь первый образец компьютерной программы, которая не только научилась оценивать сложные окончания, но и провела определенную классификацию эндшпиля.

Следующая таблица также принадлежит компьютеру.

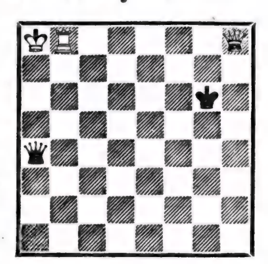
58	58	56	50	50	50	53	58
56	48	48	48	48	50	♗	55
56	48	3	27	48	49	50	55
56		♞		31	49	50	54
60		♚		49	49	50	54
58				52	52	54	54
60	57	56	52	52	52	♗	54
60	58	56	56	56	56	56	58

Места для четырех фигур фиксированы, а белый король может стоять где угодно. Число ходов, которое при его различных положениях требуется для перехода в выигранный «младший эндшпиль» (мат или взятие коня) указано непосредственно на полях доски. Таким образом, для данного вида окончаний выигрыш более чем за 50 ходов, скорее, не исключение, а правило.

Любопытно, что раньше в шахматном кодексе в правиле 50 ходов оговаривалось, что если в некоторой позиции для победы необходимо больше 50 ходов (и это можно доказать), то верхний предел следует увеличить до 75 или 100 ходов. Поскольку данным пунктом кодекса никто никогда не воспользовался, в дальнейшем его отменили. Правда, как мы знаем, были сделаны исключения для трех видов окончаний.

Теперь, когда компьютеры добились столь внушительных успехов в исследовании эндшпиля, следует признать, что необходимо вернуться к старому положению. Шахматный кодекс должен содержать список всех «исключительных» окончаний и предусматривать возможность его пополнения.

До сих пор мы рассматривали эндшпиль со сложным соотношением сил. А вот совсем необычный случай.



Оценка окончания «ферзь и ладья против ферзя» не вызывает сомнений, а это даже не исключение. В чем же необычность позиции?

Сейчас читатель, возможно, будет потрясен! Действительно, эта позиция не из разряда исключительных, но белые берут в ней верх лишь на 67-м ходу! Здесь, правда, имеется в виду не переход в «выигранный младший эндшпиль»,— для чего, кстати, тоже требуется более 50 ходов,— а натуральный мат. Этот рекорд также установлен программой К. Томпсона.

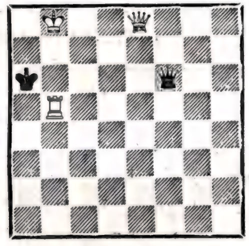
Итак, перед нами еще одно вмешательство компьютера в шахматный кодекс! Посмотрите, как белый король после долгих мытарств скрывается наконец от преследования черного ферзя.

1. Крb7 Фb5+ 2. Крc7 Фc5+ 3. Крd7 Фd5+ 4. Крe7 Фc5+ 5. Крe6 Фc6+ 6. Крe5 Фc5+ 7. Крe4 Фc2+ 8. Крd4 Фd1+ 9. Крc4 Фe2+ 10. Крb4 Фd2+ 11. Крa3 Фd3+ 12. Крa4 Фa6+ 13. Крb4 Фd6+ 14. Крc3 Фg3+ 15. Крb2 Фf2+ 16. Крb3 Фf7+ 17. Крc3 Фf3+ 18. Крb4 Фf4+ 19. Крa5 Фd2+ 20. Лb4 Фd5+ 21. Лb5 Фa2+ 22. Крb6 Фe6+ 23. Крa7 Фe7+ 24. Лb7 Фa3+ 25. Крb8 Фd6+ 26. Лc7 Фb6+ 27. Крc8 Фa6+ 28. Крd7 Фd3+ 29. Крc6 Фc4+ 30. Крd6 Фd3+ 31. Крc5 Фa3+ 32. Крc4 Фa6+ 33. Крd5 Фb5+ 34. Крd4 Фb6+ 35. Лc5 Фd6+ 36. Лd5 Фb4+ 37. Крe5 Фe7+ 38. Крf4 Фf7+ 39. Крe4 Фf5+ 40. Крd4 (40. Л : f5 пат!) **40. . . Фf4+ 41. Крc3 Фc7+ 42. Крd3 Фg3+ 43. Крc4 Фc7+ 44. Лc5 Фf7+ 45. Крb4 Фb7+ 46. Лb5 Фe7+ 47. Крa4 Фa7+ 48. Крb3 Фf7+ 49. Крc3 Фf3+**

50. Крb4 Фf4+ 51. Кра5 Фd2+ 52. Кра6 Фа2+ 53. Крb7 Фf7+ 54. Крb8 Фf4+ 55. Фе5 Ф : е5+. Черные могли оттянуть размен ферзей — 55. . .Фf8+ 56. Крс7 Фf7+ 57. Крd8 Фf8+, и только после 58. Фе8+ ферзи покидают доску. Однако в этом случае мат ставился быстрее 67 ходов.

56. Л : е5 Крf6 57. Лс5 Кре7 58. Лс6 Крd7 59. Крb7 Кре7 60. Крс8 Крf8 61. Крd7 Крf7 62. Лb6 Крf8 63. Кре6 Крg7 64. Кре7 Крh8 65. Лg6 Крh7 66. Крf7 Крh8 67. Лh6×.

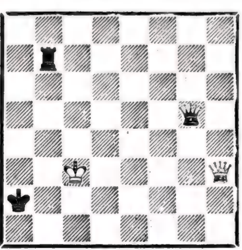
Вот еще одна занятная позиция с тем же соотношением сил.



Если в предыдущем примере к победе вел долгий и утомительный путь, то на сей раз белые, несмотря на лишнюю ладью и свой ход, вообще не могут выиграть! При отступлении ладьи противник сооружает патовое гнездо (1. Ле5 или 1. Лb7 — 1. . .Фd8+), у ферзя нет удачных отступлений, а королю не уйти от шахов. Совсем другое дело, если ход черных, тогда им не избежать поражения. Редчайшая картина взаимного цугцванга при столь внушительном материальном превосходстве одной из сторон!

Поразительно то, что машина доказала единственность конструкции взаимного цугцванга в борьбе ферзя и ладьей против ферзя. (Разумеется, симметрия не в счет: фигуры могут разместиться аналогичным образом и в трех других углах доски.)

И, наконец, третий пример с тем же соотношением сил: ферзь и ладья против ферзя. Только на сей раз лишняя ладья у черных, что не мешает белым объявить мат неприятельскому королю! В этой позиции мат ставится на 11-м ходу.



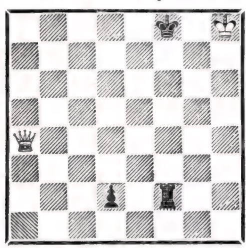
1. Фе6+ Крb1 2. Фе4+ Кра1 3. Фа4+ Крb1 4. Фс2+ Кра1 5. Фd1+ Кра2 6. Фе2+ Крb1 7. Фd3+ Кра1 8. Фа6+ Крb1 9. Ф : b7+ Крс1 10. Фh1+ Фg1 11. Ф : g1×.

Какие еще пятифигурные окончания исследовал компьютер? Легко подсчитать, что всего существует 125 видов эндшпиля, в которых белые представлены двумя фигурами, а черные — одной (короли не в счет). Наиболее важные из них мы уже рассмотрели.

Надо сказать, что большинство сочетаний фигур не представляет интереса: ферзь или ладья плюс еще какая-нибудь фигура против слона или коня и т. д. В некоторых окончаниях заслуживают внимания лишь отдельные представители: конь или слон с пешкой против коня или слона. Эндшпиль «две пешки против пешки», хотя и содержит немало нюансов, легко

анализируется без помощи компьютера.

Иногда в партиях встречается окончание «ферзь против ладьи и пешки». Вот одна рекордная позиция при положении черной пешки на d2. Цель достигается весьма тонко и лишь на 29-м ходу.

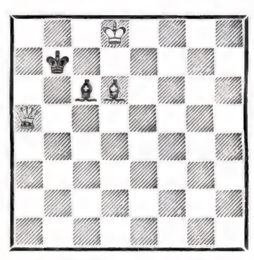


1. Крh7 Крf7 2. Фа7+ Кре6 3. Фе3+ Крd5 4. Фd3+ Кре6 5. Крg7 Лg2+ 6. Крf8 Лh2 7. Фе4+ Крf6 8. Фd4+ Кре6 9. Крg7 Лg2+ 10. Крh7 Крf5 11. Крh6 Лh2+ 12. Крg7 Лg2+ 13. Крf7 Лh2 14. Кре7 Лg2 15. Крd6 Лh2 16. Фd3+ Крf4 17. Крd5 Лg2 18. Крd4 Лf2 19. Фb3 Ле2 20. Фd1 Лf2 21. Крd3 Лg2 22. Фf1+ Крg3 23. Кре3 Крh2 24. Фd1 Крh3 25. Фh1+ Крg3 26. Фh5 Лh2 27. Фf3+ Крh4 28. Крf4, и следующим ходом белые ставят мат или забирают ладью.

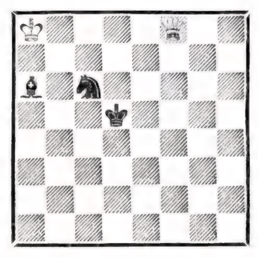
В этюдах часто бывает такой финал: белый ферзь и легкая фигура против черного ферзя. В рекордной позиции ферзь со слоном ставят мат на 33-м ходу, а ферзь с конем на 41-м. Кстати, многие думают, что при таком соотношении сил выигрыш маловероятен, но компьютер опроверг и это мнение. В первом классе окончаний 53,4% выигранных позиций, во втором — 48,4%.

Довольно интересны окончания «ферзь против двух легких фигур». В принципе ферзь легко берет верх, причем машинная статистика выигранных ситуаций весьма убедительна: ферзь против слона и коня — 93,1%, ферзь против двух коней — 89,7%, ферзь против двух слонов — 92,1%.

Почему же не 100%? Дело не только в том, что в исходной позиции королю и ферзю белых может быть объявлена вилка... Теории известно немало ситуаций, когда пара легких фигур сооружает неприступную крепость вокруг своего короля. Исследуя эти окончания, машина и здесь вела поиски необычных позиций взаимного цугцванга. Оказалось, что в двух случаях из трех такие конфигурации единственные!



При своем ходе белым не одолеть черного короля (на отступление ферзя следует Сс7+), а черные, начиная, быстро проигрывают из-за шаха ферзем с с7 или по линии «b».

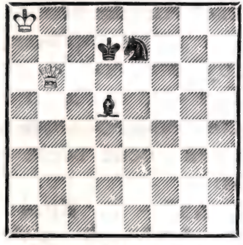


И в этой позиции белые, начиная, не могут освободить короля (1. Фа3 Сс8!), а если

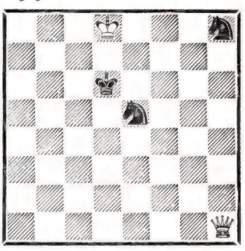
ход черных, то клубок их фигур мгновенно рассыпается.

Приведенные позиции поистине уникальны: во-первых, содержат любопытный шахматный сюжет, и, во-вторых, обнаружены компьютером. Указанные нами проценты явно против легких фигур, но если ферзь справляется с ними, то как долго они могут оказать сопротивление?

Приведем три рекордные позиции, в которых ферзь оказывается на высоте, но вынужден потратить максимум времени, чтобы забрать одну из легких фигур. Кстати, два рекорда из трех пополнят коллекцию исключений из правила 50 ходов.

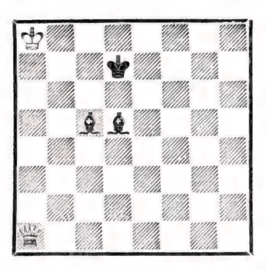


1. Крb8 Кc6+ 2. Крb7 Кb4+ 3. Крa7 Кc6+ 4. Крa6 Сc4+ 5. Крb7 Кd8+ 6. Крa7 Кc6+ 7. Крa8 Сd3 8. Фb7+ Крd6 9. Фb2 Сe4 10. Фb6 Сd5 11. Крb7 Сf3 12. Фa6 Крe5 13. Фb5+ Крf4 14. Крb6 Кd4 15. Фb2 Крe3 16. Крc5 Кf5 17. Фb1 Крf4 18. Фf1 Крe4 19. Фc1 Крe5 20. Фc4 Сe4 21. Фf1 Кh4 22. Фh3 Кg6 23. Фh2+ Крf6 24. Крd4 Сf5 25. Фd6+ Крg5 26. Крe3 Крg4 27. Фf6 Кh4 28. Фd4+ Крg5 29. Фf4+ Крh5 30. Крd4 Сg4 31. Фc1 Кg6 32. Крe4 Сe6 33. Фd2 Сh3 34. Фh2 Крg4 35. Крe3 Кh4 36. Фg1+ Сg2 37. Крf2 Крh3 38. Фb1 Сf3 39. Фb8 Крg4 40. Фb4+ Крh5 41. Крg3, и следующим ходом белые берут коня или слона.



А в этом положении коня удается забрать лишь на 63-м ходу!

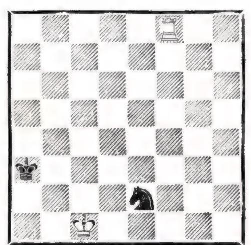
1. Фd1+ Крe6 2. Фb3+ Крf6 3. Фb6+ Крf5 4. Фb1+ Крe6 5. Фa2+ Крf6 6. Фa6+ Крf5 7. Фf1+ Крe6 8. Фh3+ Крd6 9. Крe8 Кhg6 10. Фb3 Крc6 11. Фd1 Крc5 12. Фd2 Крc4 13. Фd6 Крc3 14. Фd5 Кc4 15. Фf3+ Крb4 16. Фb7+ Крc3 17. Фg7+ Кce5 18. Крd8 Крc4 19. Крc7 Крd5 20. Фg8+ Крd4 21. Крd6 Кc4+ 22. Крe6 Кf4+ 23. Крf5 Кd5 24. Фg7+ Крd3 25. Фg3+ Крd4 26. Фh4+ Крd3 27. Фd8 Крd4 28. Крe6 Кce3 29. Фh4+ Крc5 30. Фf2 Крd4 31. Крd6 Крc4 32. Фe1 Крd3 33. Фg3 Кc3 34. Крe5 Крe2 35. Фg6 Крd2 36. Фd6+ Крc2 37. Фc5 Кed1 38. Крd4 Крb3 39. Фb6+ Крc2 40. Фg6+ Крd2 41. Фg2+ Кe2+ 42. Крe4 Кdc3+ 43. Крf3 Крd3 44. Фg6+ Крc4 45. Фa6+ Крb4 46. Крe3 Кc1 47. Фh6 Кb3 48. Фf4+ Крb5 49. Крd3 Кa4 50. Фc4+ Крa5 51. Фg8 Крb4 52. Фb8+ Крa5 53. Крc4 Кd2+ 54. Крd4 Кb6 55. Фe5+ Крa6 56. Фe2+ Кdc4 57. Крc5 Крb7 58. Фe7+ Крa6 59. Фc7 Кa8 60. Фc8+ Крa7 61. Фd7+ Крa6 62. Фb5+ Крa7 63. Ф : c4, и все кончено.



А вот рекорд-монстр: белые берут одного из слонов только на 71-м ходу.

1. Крb8 Сd6+ 2. Крa7 Сc5+ 3. Крa6 Сc4+ 4. Крa5 Крd6 5. Фc1 Крd5 6. Фc3 Сd4 7. Фf3+ Крe5 8. Фg3+ Крe4 9. Фh4 Крe3 10. Фe7+ Крd3 11. Крb4 Сd5 12. Фe1 Сf3 13. Фh4 Крe3 14. Крc4 Сe2+ 15. Крd5 Сf3+ 16. Крe6 Сe4 17. Фg3+ Крd2 18. Фf4+ Крd3 19. Крd6 Сc3 20. Фg3+ Крd2 21. Фg1 Сd3 22. Крc5 Крc2 23. Фe3 Сb2 24. Крb4 Сc3+ 25. Крa3 Сb2+ 26. Крa4 Сc3 27. Фc5 Сe4 28. Фc4 Сf3 29. Крb5 Сd1 30. Фa2+ Крd3 31. Фg2 Сe2 32. Крc5 Сd1 33. Фh3+ Крd2 34. Крd5 Сb3+ 35. Крe4 Сc2+ 36. Крf4 Сd4 37. Фa3 Сd3 38. Фb4+ Сc3 39. Фa4 Сb2 40. Крf3 Сc3 41. Фa7 Сb2 42. Фc5 Сe2+ 43. Крf2 Сd3 44. Фg5+ Крc2 45. Фd5 Крd2 46. Фa2 Крc3 47. Крe1 Сc4 48. Фa5+ Крb3 49. Фb6+ Крc3 50. Фb7 Крc2 51. Фh7+ Крb3 52. Фb1 Крc3 53. Фe4 Сa3 54. Фe3+ Крb2 55. Крd1 Сb3+ 56. Крd2 Сb4+ 57. Крd3 Сa2 58. Фe2+ Крb3 59. Фc2+ Крa3 60. Крd4 Сb3 61. Фc1+ Крa2 62. Крd3 Сa3 63. Фc7 Сb2 64. Фa7+ Крb1 65. Крd2 Сd5 66. Фb6 Сe4 67. Фb5 Сg2 68. Фe2 Сb7 69. Фf1+ Крa2 70. Фf7+ Крa3 71. Ф : b7. Всем рекордам рекорд!

Перейдем теперь к четырехфигурным окончаниям. Пожалуй, самое интересное из них — «ладья против коня». Оно считается теоретически ничейным, но вопрос, ловится ли конь, иногда решается совсем не просто. В рекордной позиции белые забирают коня на 27-м ходу.



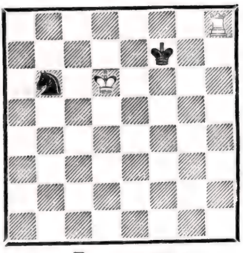
1. Крd2! Ход на соседнее поле — 1. Крc2 уже выпускает выигрыш.

1. . .Кd4 2. Крc3. Ошибочно 2. Крd3, впрочем, белым предстоит сделать еще немало единственных ходов прежде, чем они окружат коня. Уверен, что ни найти их, ни даже запомнить совершенно невозможно. А ведь на доске всего четыре фигуры!

2. . .Кb5+ 3. Крc4 Кd6+ 4. Крc5 Кb7+ 5. Крb6 Кd6 6. Лf4! Крb3 7. Крc5 Кb7+ 8. Крc6 Кd8+ 9. Крb5 Кe6 10. Лf3+ Крc2 11. Крc4 Крd2 12. Лf5 Крc2 13. Лf2+ Крd1 14. Крd3 Кc5+ 15. Крd4 Кb3+ 16. Крc3 Крe1 17. Лb2! Кc5 18. Крd4 Кe6+ 19. Крe3 Крd1 20. Лb6 Кg5 21. Лc6! Кf7 22. Лc7 Кe5 23. Крe4! Кg4 24. Лg7! Кf6+ 25. Крe5 Кh5 26. Лg5, и конь пойман.

Сравним две диаграммы. На первой из них изображен этюд.

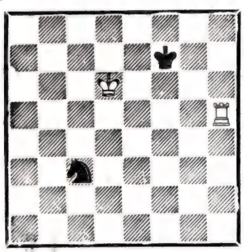
А. КОПНИН
1978



Выигрыш

1. Лh4 Кc8+ 2. Крd7 Кb6+ 3. Крc6 Кc8 4. Лh7+ Крf6! 5. Лh6+ Крg7 6. Лe6 Крf8! 7. Крd7 Крf7 8. Лh6!, и конь в капкане. Автор этюда сопровождает основное решение дополнительными вариантами, вот самый длинный из них — 6. . .Кa7+ 7. Крd6! Крf8 8. Крd7 Кb5 9. Лe3 Кd4 10. Лd3 Кc2 11. Крd6 Крf7 12. Лf3+ Крg6 13. Крc5 Кe1 14. Лe3 Кc2 15. Лe2 с выигрышем.

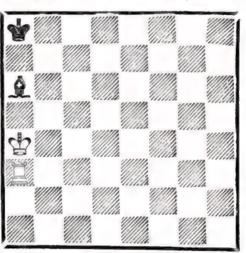
Теперь взглянем на другую позицию.



Программа указала здесь такие ходы: **1. Крe5 Кa4 2. Лh7+ Крe8 3. Крd6 Кb6 4. Лh8+ Крf7.** Дальше можно не продолжать, так как перед нами... исходное положение этюда А. Копнина.

Итак, можно считать, что компьютер составил более сложный этюд, чем известный композитор.

Мы еще не упомянули эндшпиль «ладья против слона». В нем практически нет положений, вызывающих сомнение в оценке. Интересны, как обычно, позиции с максимальной продолжительностью игры. Рекорд ЭВМ — 18 ходов.



1. Крa5! Крb7 2. Лb3+ Крa7 3. Лf3! Сe2. После 3. . . Сc4 4. Лc3 Сf1 5. Лc7+ Крb8 6. Крb6 получалась выигранная позиция, хорошо известная в теории.

4. Лf7+ Крb8 5. Крb6 Крc8 6. Крc6. В этом смысл хода 3. Лf3, теперь у черных нет спасительного шаха слоном.

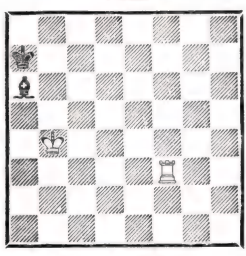
6. . .Крd8 7. Крd6 Крc8 8. Лc7+ Крb8. Еще одна теоретическая позиция возникает в случае 8. . .Крd8, белые выигрывают слона: 9. Лc2 Сd3 10. Лd2! Сg6 11. Лg2! Сf7 12. Лh2 Крc8 13. Лh8+ Крb7 14. Лh7.

9. Крc6 Сc4 10. Крb6 Сb3. Перед нами выигранная позиция, уже упомянутая выше.

11. Лc3 Сa2 12. Лc2 Сb3 13. Лb2 Сe6 14. Лe2 Сd7 15. Лf2 Сe6 16. Лf8+ Сc8 17. Лh8 Крa8 18. Л : c8×.

Разобрав этот эндшпиль, обратимся к следующему этюду.

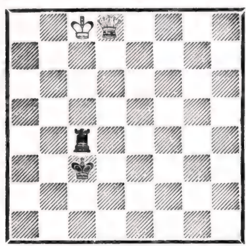
В. ПЛАТОВ
1925



Выигрыш

Решает **1. Крa5 Се2 2. Лf7+** и т. д., а исходная позиция этюда получается из предыдущей только через два хода. При этом в положении, предлагаемом ЭВМ, ладья попадает на f3 в процессе решения, что, несомненно, улучшает произведение. Как видите, в активе компьютера, помимо этюда с ладьей против коня, есть и этюд с ладьей против слона.

Четырехфигурных окончаний в пять раз меньше, чем пятифигурных,— 25. В эндшпиле «ферзь против ладьи» рекорд — 31 ход.

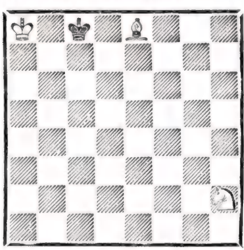


1. Крb7 Лb4+ 2. Крc6 Лc4+ 3. Крb6 Лb4+ 4. Крa5 Лc4 5. Фd6 Лd4 6. Фf6 Крd3 7. Крb5 Крe3 8. Крc5 Лf4 9. Фa1 Лf8. Ладья иногда покидает своего короля, но так, чтобы не попасть под двойной удар. Этот метод защиты, найденный ЭВМ, усложняет задачу белых.

10. Фd4+ Крe2 11. Фg4+ Крe3 12. Фe6+ Крf3 13. Крd4 Лd8+ 14. Крc3 Лf8 15. Фc6+ Крg4 16. Фg6+ Крf3 17. Фg5. Ферзь, с одной стороны, стремится ограничить подвижность черных фигур, а с другой — прикрывает тыл, обеспечивая приближение собственного короля.

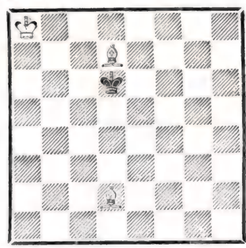
17. . .Лf4 18. Крd3 Лa4 19. Фd5+ Крf2 20. Фc5+ Крg3 21. Крe3 Лg4 22. Фh5 Лa4 23. Фe5+ Крh3 24. Фe6+ Крh4 25. Фe7+ Крg3 26. Фd6+ Крh4 27. Крf3 Крh5 28. Фd5+ Крh4 29. Фd8+ Крh5 30. Фe8+ Крg5 31. Ф : a4, и все кончено.

Для неопытных шахматистов матование слоном и конем одинокого короля вызывает определенные трудности. Машина установила, что в худшем случае мат ставится на 33-м ходу — рекорд для четырехфигурных окончаний.



1. Крa7 Крd8 2. Сc6 Крc7 3. Сe4 Крd6 4. Кf3 Крc5 5. Крa6 Крd6 6. Крb5 Крd7 7. Крc5 Крe6 8. Крd4 Крf6 9. Крd5 Крe7 10. Крe5 Крf7 11. Крf5 Крe7 12. Кe5 Крd6 13. Кd3 Крd7 14. Крe5 Крe7 15. Сd5 Крd7 16. Крf6 Крd6 17. Сe6 Крc6 18. Крe5 Крb5 19. Сb3 Крa5 20. Крd5 Крb5 21. Крd6 Крa6 22. Крc6 Крa5 23. Крc5 Крa6 24. Сd5 Крa5 25. Кb2 Крa6 26. Кc4 Крa7 27. Крc6 Крa6 28. Сe6 Крa7 29. Сc8 Крa8 30. Крc7 Крa7 31. Кa3 Крa8 32. Сb7+ Крa7 33. Кb5×.

Матование двумя слонами намного проще — достаточно 19 ходов.



1. Сс8 Kpe5 2. Ccl Kpd6 3. Kpb7 Kpc5 4. Cb2 Kpd6 5. Kpb6 Kpd5 6. Cf5 Kpc4 7. Cf6 Kpd5 8. Kpb5 Kpd6 9. Kpc4 Kpc6 10. Ce5 Kpb6 11. Cd7 Kpa6 12. Kpc5 Kpa5 13. Cc3+ Kpa6 14. Kpc6 Kpa7 15. Ce6 Kpb8 16. Kpb6 Kpa8 17. Cal Kpb8 18. Ce5+ Kpa8 19. Cd5×.

Нам осталось упомянуть о трио на шахматной доске, собственно, их только два: ферзь или ладья против одинокого короля. Машина выяснила, как долго может сопротивляться обреченная сторона: ферзь ставит мат не позднее 10-го хода, а ладья — 16-го. Позиции столь просты, что нет смысла расставлять фигуры. Вот рекорды ЭВМ: 1) белые: Kpa1, Фb2; черные: Kpe6; 2) белые: Kpa1, Лh6; черные: Kpg5. Кстати, первая из конструкций — единственная.

Наш рассказ о машинных достижениях в анализе эндшпиля подошел к концу. Исследование окончаний с пятью фигурами (считая королей), по-видимому, находится на пределе современных возможностей ЭВМ. Однако новые поколения компьютеров, быстродействие которых достигнет многих миллиардов операций в секунду, наверняка смогут анализировать более сложные окончания с различным числом фигур.

Восхищаясь искусством анализа окончаний, наверное, стоит упомянуть и об успехах ЭВМ в области композиции. Кстати, многие из рекордных позиций, предложенных компьютерами, можно считать этюдами, правда с изрядной натяжкой: скорее, это все же аналитические позиции, эстетических, художественных элементов в них маловато.

Если в составлении задач и этюдов успехи машин пока довольно скромны, то в решении задач (но не этюдов, где число ходов неограниченно) с ЭВМ почти невозможно состязаться. Они легко проводят полный перебор вариантов на 2, 3 или 4 хода и матуют черного короля в нужное число ходов.

Как уже говорилось, все шахматные компьютеры содержат специальную программу для решения задач. При этом машина не только указывает правильные ходы, но и сообщает о побочных решениях и дуалях, если они имеются.

Стоит сказать, что быстродействующие машины все чаще используются для проверки правильности задач, оказывая неоценимую помощь композиторам. Через компьютеры были «просеяны» многие сборники по композиции, и под микроскопом ЭВМ нередко обнаруживался серьезный брак: одни задачи содержали побочные решения и дуали, в других мат ставился быстрее, чем положено, третьи вообще не решались. Любопытно, что опровержения задач порой отличаются изяществом и вызывают удивление

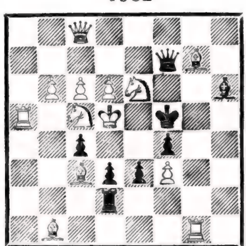
у самих композиторов. Изъяны были обнаружены даже в произведениях знаменитых проблемистов.

С. ЛОЙД
1857

Мат в 4 хода

Содержащееся в книгах решение этой миниатюры довольно симпатичное: **1. Сc3 d5 2. Крf3 d4 3. Сb3 dc 4. Лd6×.** Но машина указала довольно грубое побочное решение: 1. Сb6! Крd2 2. Крf3 Кр : d1 (2. . .Крd3 3. Сe3 и 4. Сe2×) 3. Сe3 и 4. Лc1×; 1. . .d5 2. Крf3 d4 3. Сe2+ Крd2 4. Сa5×.

Л. ЛОШИНСКИЙ, Л. ГУГЕЛЬ, В. ШИФ
1932



Мат в 2 хода

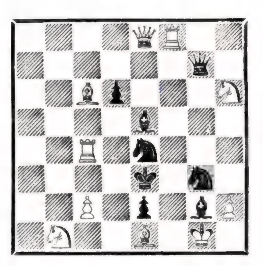
А с этой задачей произошло еще более забавное недоразумение. В ней нет побочного решения, потому что... нет никакого!

Авторский замысел заключался в **1. К : d3** с угрозой 2. Кр : c4×. На 1. . .Ф : g7 (Фf6, С : g7, Лb2, Лa2) с целью перекрыть пятую линию следует 2. К : g7 (соответственно Кd4, Лg5, К : b2, Кb2)×. Не помогает и 1. . .Фa7 (Ф : e6) — 2. Кc7 (Ф : e6)×. Итак, задача безукоризненна, но вмешивается компьютер и находит блестящее опровержение — 1. . . Фd7!!, и мата нет, а стало быть, и нет задачи!

Как видите, человек, а в данном случае сразу трое композиторов, способны пропустить неожиданную реплику даже в двухходовке. Для компьютера это немыслимо!

Посмотрим еще одну задачу, которая несколько лет назад завоевала первый приз на одном из конкурсов.

В. СЫЧЕВ
1983



Мат в 3 хода

Автор указал такое вступление: **1. Фe6!** с угрозой 2. Лc3+! С(К) : c3 3. Сf2×, 2. . . Крd4 3. Фd5×. Вариантов не так мало, но черный конь и слон то и дело попадают под связку: 1. . .Сf6 2. Сd2+! Крf3 3. Лc3×; 1. . .Сf4 2. Сf2+! Крf3 3. Кd2×. Еще один мат со связкой завершает игру после 1. . .d5—2. Ф : e5 Ф : f8 3. Лc3× (2. . .Ф : e5 3. Кg4×). Наконец, 1. . .Ф : f8 (Кf5) 2. Сd2+, и мат следующим ходом.

Задача очень эффектная и,

похоже, не содержит никаких дефектов. Но вновь вмешивается компьютер и... опровергает ее на первом же ходу! Опровержение это столь парадоксально, что, пожалуй, найти его способна только машина! На 1. Фе6 следует неожиданный скачок коня в угол доски — 1. . .Kh1!!, и мата нет и в помине...

Да, не случайно композиторы любят повторять тезис: нет задач правильных, а есть задачи неопровергнутые! И, чтобы не попасть впросак, каждый шахматный проблемист должен побыстрее приобрести компьютер...

Последняя глава, посвященная в основном рассмотрению эндшпильных позиций, оказалась самой объемной в книге. Это и не удивительно: ведь именно в анализе окончаний успехи компьютеров на сегодняшний день особенно впечатляют.

Десять партий ЭВМ

Во второй и третьей главах нашей книги собрано около 40 партий (или фрагментов из них), сыгранных ЭВМ. Конечно, это не так много: за 40 лет развития компьютерных шахмат машины вполне заслужили сборника «Избранные». Поэтому мы решили закончить наш рассказ еще несколькими иллюстрациями компьютерного творчества — подборкой из десяти партий ЭВМ.

Венская партия
«CDC 6600» — ЭЙВЕ

В третьей главе мы привели несколько поединков между шахматными королями и компьютерами. Пополним эту коллекцию еще одной встречей (белыми играла машина, победившая в компьютерном чемпионате Нью-Йорка 1970 года). Заметим, кстати, что пятый чемпион мира М. Эйве на заре становления компьютерных шахмат сам активно занимался этой тематикой. Правда, он, кажется, просчитался, утверждая в 70-е годы, что в ближайшие сто лет электронные шахматисты вряд ли достигнут силы мастера...

1. e4 e5 2. Cc4 Kf6 3. Kc3 K : e4 4. K : e4 d5 5. Cb5+. Современный компьютер вряд ли объявил бы такой бесполезный шах...

5. . .c6 6. Cd3 de 7. C : e4 Cd6 8. d4 ed 9. Ф : d4 0—0 10. Kf3 Фe7 11. Cg5 f6 12. Ce3 Ka6 13. 0—0—0 Cc7 14. c4 Ce6 15. Cc2 Kb4 16. Cb1 Лad8 17. Фe4 f5. Попытка закончить дело матом (18. Ф : h7 и 19. Cg6×) не удается.

18. Фh4 Ф : h4 19. K : h4 b6 20. b3 f4 21. Cd4 c5 22. Cc3 Kc6 23. Л : d8 Л : d8 24. a3 Лe8 25. Cc2 Kd4 26. f3? Лучше 26. Лe1, на что Эйве собирался ответить 26. . .Cd8.

26. . .g5 27. C : d4 cd 28. Kf5 C : f5 29. C : f5 Лe2. Наконец черные получили осязаемый перевес. Комментируя эту партию, Эйве писал, что играл ее с большой ответственностью, поскольку не желал попадать в «историю» (двадцать лет назад поражение человека от машины, тем более знаменитого гроссмейстера, рассматривалось бы всеми как большой конфуз).

30. Ch3 Лe3 31. Kpb2 Ce5 32. Ce6+ Kpg7 33. Cd5 Лe2+ 34. Kpb1 d3 35. Ce4. Отражая смертельную угрозу 35. . . Лb2+ 36. Kpc1 d2+ и т. д.

35. . .d2 36. Kpc2? Как ни странно, первая серьезная ошибка машины; после 36. Лd1 Л : g2 37. Kpc2 Л : h2 38. Л : d2 белые еще могли сопротивляться.

36. . .Лe1 37. Kp : d2 Л : h1, и здесь игра была прекращена.

Сицилианская защита
«ДИП СОТ» — БРАУН

Сенсационная партия Ларсен — «Дип Сот», в которой датчанин потерпел фиаско,

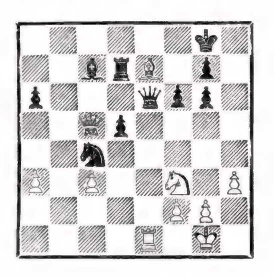
встречаясь с машиной, могла вызвать опасения за шахматное будущее людей... Впрочем, пока еще человек в состоянии справиться с компьютером. Данная партия сыграна в том же турнире в Лонг Биче, и гроссмейстер У. Браун жестоко отомстил за своего коллегу!

1. e4 c5 2. c3 Kf6 3. e5 Kd5 4. d4 cd 5. Kf3 Kc6 6. Cc4 Kb6 7. Cb3 d5 8. ed Ф : d6 9. 0—0 e6 10. cd Ce7 11. Kc3 0—0 12. Ле1 Kd5 13. g3 Фd8 14. a3 K : c3 15. bc b6 16. Фd3 Cb7 17. Cc2 g6 18. Cf4 Лc8 19. Ch6 Ле8 20. Cd2 Ka5 21. Ca4 Фd5! 22. C : e8 Л : e8 23. Kpg2 Kc4 24. Cc1 g5 25. h3 h5 26. g4 e5 27. Фd1 f5! 28. gh g4 29. hg fg 30. Kpg1 Ф : f3 31. Ф : f3 C : f3, и через несколько ходов белые сдались.

Сицилианская защита
«МЕФИСТО» — ПАННО

Среди участников международного турнира в аргентинском городе Ушуая на острове Огненная Земля (1986) вместе с двумя гроссмейстерами и двумя международными мастерами играл и второй чемпион мира среди микрокомпьютеров «Мефисто — Амстердам». Электронный шахматист достойно выступил в соревновании — три партии выиграл, две завершил вничью и две проиграл (дележ 10—12 мест). Победитель турнира О. Панно проявил немало изобретательности, чтобы одолеть электронного конкурента.

1. e4 c5 2. c3 e6 3. d4 d5 4. ed ed 5. Kf3 Kc6 6. Cb5 Cd6 7. 0—0 Ke7 8. dc C : c5 9. b4 Cd6 10. Cd3 Cg4 11. h3 Ch5 12. Ле1 Фc7 13. Cd2 Cg6 14. C : g6 hg 15. Ka3 a6 16. Фe2 0—0 17. Лab1 Лfe8 18. Kc2 Фd7 19. a3 Cc7 20. b5 Ka5 21. Ke3 Kf5 22. ba ba 23. Фd3 K : e3 24. C : e3 Kc4 25. Cc5 Фc6 26. Фd4 f6 27. Л : e8+ Л : e8 28. Лd1 Лd8 29. Ce7 Лd7 30. Фc5 Фe6 31. Ле1.



После отступления ферзя положение белых было бы вполне надежным, но гроссмейстер заготовил остроумную реплику.

31. . .Ke5! Слон под боем, грозит K : f3+, а на 32. K : e5 решает 32. . .Л : e7 33. Kf3 Ф : e1+ 34. K : e1 Л : e1+. Может быть, компьютер, считая варианты, не обратил внимания на притаившегося в засаде слона c7?

32. Л : e5 C : e5 33. K : e5 fe 34. Фc8+ Kph7 35. Cb4 Ле7 36. Фd8 Ле8 37. Фc7 Лc8 38. Фb7 d4, и черные выиграли.

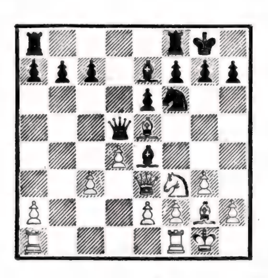
Каталонское начало
«ТУРБОСТАР» — КОНСУЛЬТАНТЫ

В 1987 году в Москве состоялся всесоюзный семинар редакторов шахматных отделов газет, который проводил еженедельник «64 — Шахматное обозрение». В один из вечеров автор этой книжки прочитал лекцию о компьютерных шахматах и провел встречу между шахматной микромашиной «Турбостар» и участниками семинара. ЭВМ пришлось нелегко, хотя мастерам и за-

прещалось предлагать ходы, на маленькую машину обрушились несколько десятков весьма квалифицированных шахматистов...

1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. c4 e6 4. g3 dc 5. Фa4+ Cd7 6. Ф : c4 Cc6 7. Cg2 Ce7 8. 0—0 0—0 9. Kc3 Kbd7 10. Cf4. В этой известной теоретической позиции играли 10. Лad1, Лfe1, Cg5 или Фd3. Но у компьютера кончился запас дебютных знаний, и он избирает новое продолжение.

10. . .Kb6 11. Фd3 Kbd5 12. Ce5 K : c3 13. bc Ce4 14. Фe3 Фd5.



Точнее 14. . .Cd5, теперь же белые могли добиться серьезного перевеса. После 15. c4! Фc6 (иначе теряется слон e4) 16. C : f6 gf (16. . .C : f6 17. Ke5 C : e5 18. C : e4, и вновь черные без фигуры) 17. Ke5! fe 18. C : e4 ed 19. Ф : d4 журналистам предстояла унылая борьба за ничью.

15. C : c7. Пешка оказалась слишком заманчивой добычей для «Турбостара» и, увы, богатая возможность была упущена.

15. . .Лac8 16. Ce5 Kg4 17. Фf4 K : e5 18. Ф : e5 Ф : e5 19. K : e5 C : g2 20. Kp : g2 Л : c3 21. Лab1 b6 22. Лfc1 Лfc8 23. Л : c3 Л : c3 24. Лb2. Итак, дело свелось к более перспективному эндшпилю для черных. И если до сих пор компьютер достойно сражался с опасными конкурентами, то финальную часть партии он проводит явно слабее. Правда, надо учесть, что время было позднее, и это вынудило меня переключить «Турбостар» на ускоренный режим, искусственно снизив его силу.

24. . .f6 25. Kd3 Kpf7 26. Kpf3 Cd6 27. h4 h5 28. Kpe4 g5 29. hg fg. Как мы знаем, отдаленная проходная пешка всегда опасна для машины, а здесь их сразу две.

30. Ke5+ Kpf6. После 31. e3 и далее f2—f4 или 31. Kf3 белые сохраняли крепкую позицию. Вместо этого они предлагают размен ладей, что сразу ведет к катастрофе.

31. Лb3? Рассмотрев варианты на доступную ему глубину и не увидев для себя ничего опасного, компьютер допускает непоправимую ошибку.

31. . .Л : b3 32. ab C : e5. Вся беда в том, что доску покидают не только тяжелые фигуры, но и легкие.

33. de+ Kpg6 34. e3 a5 35. f3 h4 36. gh gh 37. Kpf4 b5 38. Kpg4 a4, и здесь я присудил компьютеру поражение. Журналисты облегченно вздохнули.

Итак, все четыре партии против людей, хотя и довольно любопытны, закончились неудачно для компьютеров. Наверное, при подборе дополнительного материала автор был очень сердит на машины, которые в последнее время энергично ведут наступление на «гомо сапиенс»...

Славянская защита
«МЕФИСТО» — «ФИДЕЛИТИ»

Рассказывая о главной битве в восьмом чемпионате мира среди микрокомпьютеров, мы ограничились одной встречей, успешной для «Фиделити». А между тем в матче двух команд сборная «Мефисто», как известно, буквально разгромила своих соперников...

1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. c4 c6 4. Kc3 e6 5. e3 Kbd7 6. Cd3 dc 7. C : c4 b5 8. Cd3 a6 9. e4 c5 10. e5 cd 11. K : b5 K : e5 12. K : e5 ab 13. C : b5+ Cd7 14. K : d7 Фа5+ 15. Cd2 Ф : b5. До сих пор все по теории, позиция после 16. K : f8 Кр : f8 17. a4 Ф : b2 расценивается как примерно равная. «Мефисто» избирает новый путь.

16. K : f6+ gf

17. a4!? Ф : b2 18. 0—0 Cd6 19. Фf3! Белые переходят к решающим действиям.

19. . .Кре7 20. Лfb1! C : h2+ 21. Кр : h2 Ф : d2 22. Лb7+ Kpd6 23. Лd1 Фh6+ 24. Kpg1 Л : a4 25. Фc3? Лb8 26. Фc7+ Kpd5 27. Л : b8. Все кончено: потеряна ладья, а за ней и ферзь — 27. . . Кре4 28. Фc2+ Kpf4 29. Фc1+ и 30. Ф : h6.

Староиндийская защита
«МИЧЕСС» — «КАИССА»

В третьем чемпионате мира среди больших ЭВМ (1980) «Каисса», как вы помните, находилась не в лучшей спортивной форме, но одну из партий она выиграла в хорошем позиционном стиле.

1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 d6 4. Kc3 g6 5. Kf3 Cg7 6. e4 0—0 7. Cg5 h6 8. C : f6 C : f6 9. Фd2 h5 10. 0—0—0 Cg4 11. Ce2 Kd7 12. h3 C : f3 13. C : f3 Фа5 14. g4 Cd4 15. Kpb1 Ke5 16. Ce2 C : f2 17. gh Cd4 18. hg fg 19. Kb5 Ф : d2 20. Л : d2 Ce3 21. Лdd1 Лf2 22. Kc3 Лaf8 23. h4 Cd4 24. Лde1 Л2f4 25. Лc1 C : c3 26. Л : c3 Л : e4 27. Лc2 Лf2 28. Cd1 Л : c2 29. Кр : c2 Л : c4+ 30. Kpd2 Лd4+ 31. Кре3 Kc5+ 32. Кре2 K : b2, и черные быстро реализовали свои лишние пешки.

Скандинавская защита
«ЧЕСС — «ДАЧЕСС»

Помимо чемпионатов мира среди ЭВМ в США уже много лет проводятся чемпионаты страны и другие состязания, состав участников которых не сильно отличается от высших компьютерных форумов. Данная партия сыграна в американском первенстве десятилетней давности.

1. e4 d5 2. ed Ф : d5 3. Kc3 Фd6 4. d4 Cf5 5. Kf3 Kc6. Надежнее 5. . .c6.

6. Kb5 Фd7 7. Cf4 Лc8 8. Ke5 K : e5 9. de! Фc6 10. Фf3. Размен ферзей в такой редакции лишает белых инициативы. Правильно было 10. Фе2! Ф : c2 11. Ф : c2 C : c2 12. Лc1 Ce4 13. K : c7+ Kpd8 14. e6 с сильной атакой.

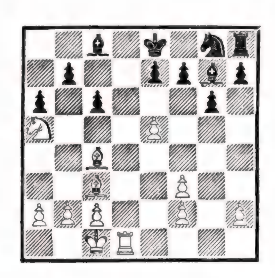
10. . .Ф : f3 11. gf a6 12.

Kd4 Cd7 13. 0—0—0 g6. Белым следовало избрать 13. e6!, теперь же черные могли воспрепятствовать этому прорыву, продолжая 13. . .e6.

14. Kb3 Лd8. Снова белые напрасно выжидают с e5—e6, а черные почему-то не обращают внимания на эту угрозу.

15. Ka5 Cc8 16. Л : d8+ Кр : d8 17. Cc4 Kpe8 18. Лd1. В очередной раз черные упускают возможность предотвратить e5—e6, а белые этим не пользуются.

18. . .Ch6 19. Cd2 Cg7 20. Cc3 c6?



21. e6! Наконец-то!

21. . .Ch6+ 22. Kpb1 f6 23. К : b7! С : b7 24. Ca5 Kpf8 25. Лd7! Тихий ход, изящно завершающий комбинацию.

25. . .Cf4 26. h3 Ce5 27. Л : b7 g5 28. С : a6 h5 29. a4 Лh6 30. Cc4 f5 31. Cd2 Лg6 32. a5 Cd4 33. a6 С : f2 34. a7 С : a7 35. Л : a7, и белые взяли верх.

Сицилианская защита
«КРЭЙ БЛИТЦ» — «БЕБЕ»

Как мы уже отметили, на чемпионате Северной Америки 1986 года двукратный чемпион мира потерпел первое поражение после трехлетнего победного шествия.

1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. К : d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Cg5 Cg7 7. Фd2 Kc6 8. 0—0—0 0—0 9. Kb3 Лe8 10. Cc4 Kg4 11. h3 Kge5 12. Cb5 a6 13. Ce2 a5 14. Cb5 Ce6 15. Kd5 a4 16. Kd4 Cd7. От теории машины отошли давно, но в маневренной игре явных ошибок пока не допустили. Сейчас черные грозят выиграть фигуру: 17. . .К : d4 18. С : d7 К : d7. Однако белопольный слон противника сделал несколько лишних ходов, и не стоило жалеть еще один темп: 17. Ce2. Приемлемо было и 17. Ce3. А вот компьютер, на свою беду, пустился на разменную операцию.

17. К : c6 bc 18. К : e7+ Л : e7 19. С : e7 Ф : e7 20. Ce2. Наверное, белые полагали, что возьмут еще одну пешку, и материальное равенство на доске не нарушится. Но в открытой игре две легкие фигуры всегда сильнее ладьи, даже если ту сопровождают несколько пешек. Так что можно сказать, чемпион мира в этой партии был явно не в ударе — информация для исследователей шахматной психологии машин...

20. . .Фe6 21. Kpb1 Лb8. Грозит 22. . .Л : b2+ 23. Кр : b2 Kc4+, и белые вынуждены пойти на новые ослабления своего ферзевого фланга.

22. b3 ab 23. cb Ce8 24. Kpc2 Kd7 25. f3 Лa8 26. Kpc1 Kc5 27. Фc2 Фf6 28. Cc4 Фa1+ 29. Kpd2 Ф : a2 30. Ф : a2 Л : a2+, и черные без труда реализовали перевес.

Защита Каро-Канн
«МАРК-У» «ХИНТОН»

Эта миниатюра, сыгранная в 1983 году, прекрасно характеризует компьютер, руководивший белыми фигурами.

1. e4 c6 2. c4 d5 3. ed cd 4. cd Kf6 5. Фa4+ Cd7 6. Фb3

Фс7. Теоретическое продолжение — 6. . .Ка6, не опасаясь 7. Ф : b7 Кс5 8. Фb4 е6, а после 7. С : а6 bа 8. Кс3 Лb8 у черных достаточная контригра. Положение ферзя на с7 в скором времени наведет «Марка» на мысль об одной симпатичной комбинации.

7. Кс3 g6 8. d4 Cg7 9. Cf4! Комбинация на тему отвлечения.

9. . .Ф : f4 10. Ф : b7 0—0 11. Кge2 Фf5 12. Ф : а8 Кс6 13. Кg3! Фс2 14. Фb7 Лb8.

Кажется, что операция белых по уничтожению ладьи не удалась: сейчас на отступление ферзя решает Л : b2, не годится и 15. dc Л : b7 16. cb Ф : b2. Однако новое «отвлечение» уже с помощью второго слона сразу ставит все точки над «i».

15. Cd3! Такой случай редко встретишь даже в партиях людей: один за другим слоны приносят себя в жертву, и оба раза с целью отвлечения ферзя!

15. . .Ф : d3 16. dc. Черные сдались: после 16. . .Л : b7 17. cb белая пешка уверенно превращается в ферзя.

Неправильное начало
«ЧЕТ» — «КЕМПЕЛЕН»

И в заключение одна партия-шутка, сыгранная на седьмом чемпионате мира среди микрокомпьютеров. Этот забавный пример утешает, показывая, что во встречах с компьютерами человек пока еще может рассчитывать на ошибку электронного партнера...

1. d4 f5 2. h3 Кf6 3. g4 fg 4. hg К : g4 5. Фd3 Кf6 6. Л : h7 К : h7 7. Фg6×.

Хотя на доске материальное равенство, партия закончилась.

Оглавление

А. В. Лысенко. Оценка позиции

Е. Я. Гик. Компьютерные шахматы

Научно-популярное издание
Библиотечка шахматиста
Александр Владимирович Лысенко
Оценка позиции
Евгений Яковлевич Гик
Компьютерные шахматы

Заведующий редакцией *В. И. Чепижный.* Редактор *Б. И. Туров.* Художник *В. С. Лындин.* Художественный редактор *Ю. В. Архангельский.* Технический редактор *Е. И. Блиндер.* Корректор *С. В. Трушкина.* ИБ № 2770. Сдано в набор 26.04.89. Подписано к печати 9.11.89. Формат 60×90/16. Бумага тип. № 1. Гарнитура «Литературная». Высокая печать. Усл. п. л. 11,00. Усл. кр.-отт. 11,50. Уч.-изд. л. 11,38. Тираж 100 000 экз. Издат. № 8362. Заказ № 2117. Цена 85 коп. Ордена Почета издательство «Физкультура и спорт» Государственного комитета СССР по печати. 101421, Москва, Каляевская ул., 27. Ордена Октябрьской Революции и ордена Трудового Красного Знамени МПО «Первая Образцовая типография» Государственного комитета СССР по печати. 113054, Москва, Валовая 28.

45 коп.